

PSM

All'interno:
Il Poster di
LARA CROFT
e gli Adesivi per le
**MEMORY
CARD**

100%
indipendente

il Mensile per

PlayStation

Incredibile!

TOMB RAIDER 3

Il Miglior gioco della serie

- Più di 50 Schermate!
- Tutte le Novità del Gioco!
- Intervista esclusiva col Programmatore!

Speciale Londra
ECTS

Tutte le Novità Europee

I Migliori 25 Giochi
Secondo PSM

La Prima Parte della
Soluzione di
PARASITE EVE



Novembre '98 **L. 7900** PLAY PRESS
N. 8



80008>

9 771126 490006

SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

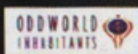
FINCH
WEEBS
Relax

ABE'S EXODUS è tutto quello che è stato "Abe's Oddysee" e molto di più!



Ora Abe deve andare nella città fantasma di Necrum, per liberare i poveri Mudokon da una prigione senza uscita. I poveretti non possono nemmeno più piangere, infatti l'ingrediente segreto della bibita sono le loro preziose lacrime! Aiuta Abe a far fuggire i suoi compatrioti dalle grinfie dei perfidi Glukkon. Solo tu puoi farlo...cosa aspetti?

- Abe's exodius comincia dove Abe's oddysee finiva. Dopo la botta in testa presa nel bel mezzo della festa per la vittoria, Abe scopre grazie a una visione che i Glukkon stanno creando una bibita gassata.
- Più livelli, più giocabilità, più personaggi e tantissime altre innovazioni.
- Gli amici di Abe, i Mudokon, reagiranno con emozioni diverse dipendentemente da come li tratterete, potrete persino farli cooperare tra loro!
- Fortunatamente Abe's disporrà di nuove frasi e parole, oltre a nuovi poteri mentali, che lo aiuteranno nella sua pericolosissima fuga dai malvagi Glukkon.



un consiglio...

sconsigliato
ai minori di

18

DUKE NUKEM TIME TO KILL

non metterti contro di me!



A Volte Ritornano... L'autunno è il periodo in cui fioriscono i seguiti dei videogiochi più famosi!

START

1n questo periodo

dell'anno succede una cosa davvero strana. Sugli alberi degli sviluppatori iniziano a spuntare moltissimi seguiti dei loro giochi più famosi. Come ormai è abitudine, anche questo novembre uscirà nei negozi il terzo capitolo di *Tomb Raider*. Questa volta, oltre alla grafica, sono state apportate molte migliorie al gioco che dovrebbero renderlo veramente eccezionale. Anche la EA Sport si prepara a invadere i negozi con la versione '99 di tutti i suoi giochi sportivi. Sicuramente il più atteso qui in Italia è *Fifa '99*. Speriamo che il gioco abbia finalmente delle novità sostanziali e che non sia sempre la solita minestra riscaldata. La Sony



punta molto sulle avventure temporali di *Crash Bandicoot* per replicare il successo di vendite delle due precedenti versioni. Oltre ai titoli già citati ci sono anche *Duke Nukem: A Time to Kill*, *Test Drive 5*, *Croc 2*, *Clock Tower 2* e molti altri ancora. Insomma ci sono seguiti per tutti i gusti. Chi invece ha fame di novità, dovrebbe leggere subito l'articolo sull'ECTS di Londra. In questa importante Fiera europea vengono presentati molti dei titoli che quest'inverno invaderanno i negozi. Finalmente sembrano in arrivo alcuni giochi veramente innovativi e divertenti. Ogni tanto un gioco folle fa bene allo spirito.

► **ALESSANDRO FERRI**

«Non c'è fiera migliore dell'ECTS per scoprire quali saranno i nuovi giochi che sicuramente verranno pubblicati anche in Italia.»



«FINALMENTE SEMBRANO IN ARRIVO ALCUNI GIOCHI VERAMENTE INNOVATIVI E DIVERTENTI.»

RIDGE RACER

Abbiamo ricevuto queste immagini poche ore prima di andare in stampa. Non potevamo aspettare un mese per farvele vedere, quindi eccovi in anteprima le foto di *R4: Ridge Racer Type 4*. Attenzione *Gran Turismo*: la competizione si fa dura!!!



LA COPERTINA DEL MESE

1n ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molto fieri di dare vita a piccole opere d'arte per presentare, nel miglior modo possibile, il nostro giornale. Questo mese abbiamo lavorato con David Finch, che non dovrebbe essere sconosciuto agli appassionati di fumetti. Ha disegnato spesso per la Top Cow, realizzando *Cyberforce* e *Ascension*. David disegna, scrive e non dorme mai (soprattutto se ci mettiamo di mezzo anche noi a sovraccaricarlo di lavoro!).



Il primo schizzo di David aveva centrato il bersaglio! La nostra idea era quella di vedere Lara che usciva da una cascata, visto che in *Tomb Raider 3* ce ne sono moltissime.



Volevamo anche mostrarvi Lara come non l'avete mai vista, cioè con i capelli sciolti! Certo, lei non li porta mai così durante il gioco, ma forse dovrebbe provarci.



Ed ecco il capolavoro finalmente terminato! Eh, sapete una cosa? Questo ragazzino è veramente molto sexy! Forse un giorno sarà così famoso da apparire anche in un film!

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Cristina Sabatini Redazione
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Marco Rufoloni Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Francesco Fondi Corrispondente Estero
Alessandra Borsini Diffusione
Andrea Gorello Abbonamenti

CREDITI USA

Chris Slate Supervisore Capo
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Redattore Anteprime/Recensioni
Noah Massey Redattore Strategie/Bonus
Blake Fischer Redattore Anticipazioni
Eugene Wang Direttore Artistico
Gary Liew Designer grafico

Fotografie e Contributi Artistici

Aaron Lauer, Robert DeJesus, Jon Sibal, Homer Reyes,
Jeff Matsuda, Gerard Serrano, Ryan Benjamin, Joyce
Chin, Laura DePuy, Lee Bermejo

Illustrazione di Copertina

David Finch

Pubblicità

Union Media Srl - Telefono 06/3203483 - 06/3203608 -
Fax 06/3203673

Si ringrazia:

Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine
Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo
artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla),
BMG Interactive (Rosy Di Bernardi), Sony (Tiziana
Pescosolidi), Medium (Beatrice Gannini), CD Verde
(Francesca Vago), Ubi Soft (Barbara Fruschi),
Promosystem (Stefania Tuscano e Cinzia Furlanetto),
C.T.O. (Silvia Voltani), 3D Planet (Silvana Pidalà)

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione,
Redazione e Amm.ne: Viale della Milizia, 34, 00192,
Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: play-
press@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma:
col numero 154/98 del 7/4/98. ISSN 1126-490X. Stampa:
Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl,
Piazza Colonna, 361, Roma. Copyright © 1998 Imagine
Media, Inc. Il materiale tradotto e riprodotto in questo
numero è tratto dall'edizione americana di PSM 100%
Independent PlayStation Magazine, di proprietà © 1998
della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane,
CA 94005, USA. Tutti i diritti sono riservati, sia in inglese
che in italiano. Pubblicato su autorizzazione di Imagine
Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale,
in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della
Imagine Media, Inc., è espressamente vietata. Imagine
Publishing Inc. non è affiliata con le Società o i prodotti
citati all'interno di PSM.

Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle
rispettive Case. Il Mensile per PlayStation è una rivista
indipendente non connessa a Sony.

Edizione italiana:

© 1998 Play Press Publishing Srl



IL TEAM DI PSM: ►►►



**ALESSANDRO
FERRI**

Direttore Editoriale

Ama: Avventure, Corse
Hobbies: Picchiare duro sulla
batteria e sui videogiochi

**LUCA
CARTA**

Coordinamento Redazionale

Ama: GDR, "Fifa'98"
Hobbies: Fumetti, Film
Horror/Splatter, Musica



**CARLO
CHERICONI**

Editor Tecnico

Ama: Avventure, Giochi
Sportivi
Hobbies: Chi ha tempo per gli
hobbies?!

**FRANCESCO
FONDI**

Corrispondente Estero

Ama: GDR, Sparatutto
Hobbies: Viaggiare per il
mondo a spese della redazione



**ROSSANA
CESARETTI**

Grafica

Ama: Picchiaduro
Hobbies: Cantare

**GIORGIO
MEO**

Grafico

Ama: Avventure, GDR
Hobbies: Fumetti e picchiare
duro sugli spaghetti alla
carbonara



CHRIS SLATE

Redattore Capo

Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Fumetti,
Pallacanestro, Film, Cartoni,
Musica

STEPHEN FROST

Red. Anteprime/Recensioni

Ama: Giochi di Combattimento,
GDR, Corse
Hobbies: Cartoni Giapponesi,
Film, Fumetti



NOAH MASSEY

Redattore Strategie

Ama: Corse, Simulazioni
Hobbies: Fare il DJ, Musica

BILL PARIS

Corrispondente dal Giappone

Ama: Simulatori di Volo, Giochi
di Combattimento
Hobbies: I Film di Hong Kong



BLAKE

Redattore Novità

Ama: Corse, Giochi di
Combattimento, Sparatutto
Hobbies: Scrivere Sce-
neggiate, Progettare Giochi

B. CHIEI-CHAN

Corrispondente dal Giappone

Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Che altro c'è nella vita
oltre i videogiochi?



100% il Mensile per
indipendente **PlayStation**

NLF Xtreme

Consigli dal Programmatore

68

Non sono solo i placcaggi violenti che vi faranno diventare dei campioni di NLF Xtreme, il nuovo gioco dei 989 studios. Per fornirvi una guida dettagliata siamo andati a intervistare direttamente il Direttore della Produzione del gioco. Grazie ai suoi suggerimenti anche i dilettanti del football americano potranno giocare professionalmente!

Heart of Darkness

Le Regole del Gioco

pg. 66

Heart of Darkness è sicuramente uno tra i platform più coinvolgenti usciti in questi ultimi mesi. La prontezza di riflessi non è tutto in questo titolo, dovrete usare anche la vostra astuzia per riuscire a portare a termine la vostra missione. Per lasciarvi soli in mano al Signore delle Tenebre abbiamo elencato alcune semplici regole che vi aiuteranno a risolvere molti dei rompicapo presenti in questo gioco.

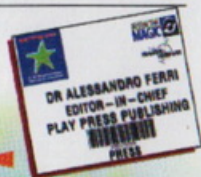
ECTS

La Migliore Fiera Europea
di Videogiochi

pg. 32

Anche quest'anno si è svolta a Londra quella che una volta era la più importante Fiera dedicata al mondo del divertimento elettronico. L'ECTS è il posto migliore per scoprire tutte le novità e i giochi che presto invaderanno i negozi d'Italia e del resto d'Europa.

Il vostro PSM non poteva lasciarsi sfuggire un'occasione così, quindi eccovi un articolo esclusivo che vi farà vivere l'emozione e le sorprese di quei tre giorni di Fiera!



Parasite Eve

Panoramica e Oggetti-Disco Uno

pg. 70

Come se New York non fosse già abbastanza incasinata, Parasite Eve la riempie di sorci mostruosi, cani deformi e tutte le più orribili mutazioni genetiche. La nostra guida dettagliata vi fornirà tutte le indicazioni per portare a termine l'ultimo GDR della Square. Buona Caccia!



COPERTINA

TOMB RAIDER III

Intervista

pg. 12

Incredibile, ma vero! Abbiamo ottenuto un'intervista esclusiva con Adrian Smith della Core, Produttore Esecutivo della serie Tomb Raider. Adrian ci ha parlato molto dell'ultima avventura di Lara e ci ha anche rivelato alcune indiscrezioni sui progetti futuri della Core. Solo PSM vi può dare tutto questo!

Anteprima

pg. 36

La Core ci ha fornito più di 50 schermate del nuovo gioco di Lara e una vaghiata di informazioni che non troverete da nessuna altra parte. Se siete dei fan di Tomb Raider non potete perdere neanche un secondo, andate direttamente a pg. 36 e gioite!



OCCHIO ALLE ICONE



1 Player



2 Player



Dual Analog



Multi-Tap



Pistola a Infrarossi



Dual Shock



PS Mouse



Volante



Memory Card



Link Cable

MENU PRINCIPALE



Le ultimissime dal mondo PlayStation

- La PlayStation sul tuo PC ► pg. 8 ◀
- Gossip ► pg. 10 ◀
- D&R: il Produttore Esecutivo della Core per TRIII ► pg. 12 ◀
- Checkpoint! Il calendario delle uscite di PSM ► pg. 14 ◀
- Made in Japan! ► pg. 16 ◀



I giochi del mese, pesantemente testati dai nostri esperti



Le migliori dritte sui giochi più "caldi" in uscita

- Tomb Raider III ► pg. 36 ◀
- NFL Blitz ► pg. 40 ◀
- Devil Dice ► pg. 41 ◀
- The Wild 9 ► pg. 42 ◀
- Capcom Generations: Street Fighter 2 Col. ► pg. 43 ◀
- Croc 2 ► pg. 44 ◀
- Duke Nukem ► pg. 46 ◀
- Psybadek ► pg. 48 ◀
- Tiny Tank ► pg. 49 ◀
- Medieval ► pg. 50 ◀
- Test Drive ► pg. 52 ◀
- Motor Racer 2 ► pg. 53 ◀



Tutti gli ultimi codici per voi maniaci



Voi avete le domande, noi abbiamo le risposte

- Forum ► pg. 87 ◀
- Fan Art ► pg. 89 ◀
- Marketplace ► pg. 94 ◀
- L'ultima sfida! ► pg. 98 ◀
- PS ► pg. 98 ◀



Date un'occhiata a quello che vi aspetta nel prossimo numero!



GAME INDEX

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa. Andiamo! Forza! Via!

All Star Tennis.....	pg. 28	Moto Racer 2.....	pg. 53
Bottom of the Ninth '99.....	pg. 26	Kula World.....	pg. 28
C: The Contra Adventure.....	pg. 25	NFL Blitz.....	pg. 40
C&C Red Alert Retaliation.....	pg. 26	Parasite Eve.....	pg. 22
Capcom Generations:		Psybadek.....	pg. 48
Street Fighter 2 Col.....	pg. 43	S.C.A.R.S.....	pg. 24
Croc 2.....	pg. 44	Shadow Gunner.....	pg. 25
Devil Dice.....	pg. 41	Test Drive 2.....	pg. 52
Duke Nukem.....	pg. 46	Tiny Tank.....	pg. 49
Fluid.....	pg. 23	Tomb Raider III.....	pg. 36
G-Darius.....	pg. 27	Wild 9, The.....	pg. 42
Medieval.....	pg. 50	Zero Divide.....	pg. 23

Memory Card Stickers

Tenete in ordine i vostri salvataggi grazie ai mitici adesivi che solo PSM vi regala! Questa volta troverete GT e Tekken 3!



I 25 Migliori Giochi di Tutti i Tempi Secondo PSM

I più grandi titoli per PlayStation scelti dalla nostra redazione

► pg. 55 ◀

Visto che nelle vostre lettere ci chiedete spesso di farvi una classifica dei migliori giochi per PlayStation abbiamo pensato di accontentarvi. Dopo lunghi consulti tra la redazione americana e quella italiana siamo arrivati finalmente a una classifica definitiva. Durante le animate discussioni molti redattori hanno perso la vita, quindi non potete assolutamente perdere questo articolo! Inoltre occhio al nuovo concorso che vi potrebbe far vincere molti premi prestigiosi!

25

MONITOR

la vostra fonte completa per tutte le ultime novità sulla playstation e sulla cultura a 32-bit

Al giorno d'oggi, le notizie sono distanti solo un click su Internet. Ma se non potete connettervi online, ecco i servizi esclusivi di PSM, con ancora più dettagli e notizie extra. Come sempre, cerchiamo di scovare le vere novità dietro ai titoloni.

La PlayStation sul Tuo PC?!

I giochi per PlayStation sono più belli con lo PSyKe

Molti di voi sapranno che ultimamente su Internet vanno molto di moda gli emulatori. Questi programmi permettono di far funzionare su un PC i giochi creati per altri sistemi. Ce ne sono per tutti i gusti. Potrete trovare emulatori per Gameboy, Intellelevision, Commodore 64 e ora addirittura per la PlayStation. Fino a pochi mesi fa ne esisteva un tipo chiamato PSEmu che era in grado di far girare su PC solo i giochi PlayStation bidimensionali. Le cose però sono destinate a cambiare con l'uscita di un nuovo programma chiamato PSyKe. Questo nuovo emulatore è ancora in fase sperimentale (infatti non funziona ancora al 100%), ma già è in grado di mostrarci delle cose spettacolari. Lo PSyKe può emulare tutte le funzioni 3-D della PlayStation. Attualmente è in grado di far funzionare solo pochi giochi, ma le nuove versioni dovrebbero essere in grado di ampliare moltissimo questa lista. Una delle migliori caratteristiche di questo nuovo emulatore è la

possibilità di sfruttare le schede acceleratrici 3DFX. Grazie alla loro potenza, lo PSyKe è in grado di far funzionare tutti i giochi PlayStation in alta risoluzione (640x480). Inoltre è anche in grado di fare cose che la console Sony non può fare. Tutto ciò fa sì che i normali titoli per PlayStation, quando girano su un PC con lo PSyKe risultino ancora più belli. I programmatori stanno attualmente cercando di migliorare ulteriormente il loro prodotto, in altre parole le future versioni dello PSyKe renderanno ancora più spettacolare la grafica dei normali giochi PlayStation. Prima di esaltarvi troppo, sappiate che i pochi titoli con cui attualmente è compatibile non funzionano benissimo e sono senza musica. Lo PSyKe ha bisogno di un PC piuttosto potente (minimo un Pentium 2 con una scheda acceleratrice 3DFX). Sulla rubrica Gossip del prossimo mese vi daremo altre informazioni sugli emulatori per PlayStation. Quindi non perdetevi il prossimo numero di PSM.

Prova Su Strada

Burning Road è al momento uno dei pochi giochi che lo PSyKe è in grado di far funzionare. L'immagine sulla sinistra è presa dal gioco mentre gira su una PlayStation, quella sulla destra ci fa vedere come cambia la grafica con lo PSyKe.



Qui potete vedere la versione PlayStation. Niente male! Peccato per quelle linee seghettate sulle colonne e le texture che diventano sgranate quando sono in primo piano.



Nella versione dello PSyKe, l'alta risoluzione rende tutto più nitido e delineato. Notate anche l'effetto filtro che rende più morbide le texture.



Machine Hunter non è mai stato un gran gioco. Guardate però com'è più pulita e delineata la grafica quando gira su PSyKe.



Alcuni giochi PlayStation possono già essere giocati sui vostri potenti PC. Ecco una foto di Tomb Raider 2 visto dallo PSyKe.

Molti giochi non sembrano trarre nessun vantaggio dalle caratteristiche dello PSyKe come ci dimostra NBA Live '98.



RECENSIONI PERIFERICHE

MAD CATZ DUAL FORCE

DATA DI USCITA: Disponibile
PREZZO: £ 50.000 circa

La Mad Catz si è sempre distinta per la produzione di ottime periferiche vendute a prezzi abbastanza contenuti. Ora questa società si lancia nella realizzazione di

un controller analogico con vibrazioni in grado di fare concorrenza al Dual Shock. Il Dual Force ha circa lo stesso formato e le stesse dimensioni della counterpart Sony e incorpora anche alcuni miglioramenti piuttosto interessanti.

Il Dual Force offre tre modalità (digitale, dual shock e analogica) mentre il controller Sony ne offre solo due. Il joystick della Mad Catz ha anche il pulsante "turbo"



Final Fantasy VIII News

Altre informazioni sui protagonisti del gioco

Dgni mese ci diamo da fare per darvi le ultime informazioni su *Final Fantasy VIII*. Le nostre due redazioni lavorano incessantemente per scoprire novità e notizie sicure su quello che sembra destinato a essere il più grande gioco PlayStation mai creato. Questo mese abbiamo delle novità sui personaggi che affiancheranno Squall nell'avventura.



Rinoa Heartilly

Rinoa ha solo 17 anni ed è una ragazza molto vivace. Il suo problema è che dice sempre quello che pensa anche nelle situazioni in cui sarebbe meglio tenere la bocca chiusa. Non si sa ancora se è lei la ragazza che si vede nel simbolo di *Final Fantasy VIII*.

▲ Rinoa è bella e indipendente. A dispetto di questa sua espressione tranquilla, ha un temperamento molto vivace ed è sempre pronta a dire ciò che pensa.

Zell Dincht

Anche Zell ha 17 anni e sembra avere qualche problema di mente. E' un maniaco depressivo sempre agitato, le poche volte che riesce a controllarsi dimostra di avere un carattere onesto e gentile. E' esattamente l'opposto del calmo e compassato Squall. Con la sua follia riesce sempre a tirare su il morale agli altri. Durante i combattimenti usa una tecnica simile a quella di Tifa, infatti come lei usa degli speciali guanti per tirare pugni.



▲ Zell sembra un matto instabile, ma nel profondo del suo cuore è un ragazzo timido e sensibile.

Seifer Almasy

Ha 18 anni ed è costantemente assillato dalla preoccupazione di essere sconfitto. E' sempre alla ricerca di metodi per riuscire a vincere in ogni situazione, ma al momento opportuno non sa mai esattamente cosa fare. Seifer è sempre pronto alla competizione e ha un carattere molto irruento. Grazie a lui, il morale del gruppo è sempre alto e anche Squall gli dice: "Grazie a te, ci sentiamo come se nessuno potesse sconfiggerci".

▲ Seifer non sopporta di perdere, per questo è sempre alla ricerca del modo migliore per vincere.



Chocobo



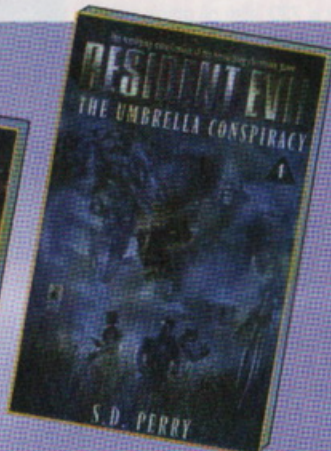
Il Chocobo è stato uno dei punti fermi dell'universo di *Final Fantasy*. Anche se non è uno dei personaggi principali, abbiamo voluto farvi vedere come apparirà in *FFVIII*. Ancora una volta questo strano uccellone giallo avrà un ruolo fondamentale nel gioco. Attualmente non sappiamo ancora se si potrà cavalcare o solo evocare in battaglia.

▲ Anche se gli altri personaggi sono resi in modo realistico, il Chocobo ha sempre la sua buffa espressione da tonto.

Arrivano i Libri di Resident Evil

In America sono da poco disponibili due libri ispirati al mondo di *Resident Evil*. Non sono nulla di speciale, ma agli appassionati della serie potrebbero piacere. Il primo volume si intitola *The Umbrella Conspiracy* (La Cospirazione dell'Umbrella) e si ispira agli avvenimenti del primo *Resident Evil*. La storia ci racconta le avventure dello S.T.A.R.S. team imprigionato in una vecchia villa dove si aggirano i mostri nati dell'esperimento fallito dall'Umbrella. Il secondo libro, intitolato *Caliban Cove* (La Baia del Mostro) è sicuramente il migliore dei due. La storia è una novella originale che ci narra cosa è successo a Rebecca Chambers dopo la fine degli eventi raccontati nel primo gioco. In America i libri sono venduti al prezzo di \$6.50 (16.000 lire circa). Non si hanno notizie su un'eventuale traduzione in italiano.

► Caliban Cove dovrebbe spiegare cosa è successo tra il primo e il secondo gioco della serie *Resident Evil*.



▲ Il primo libro racconta gli stessi avvenimenti visti in *Resident Evil 1* senza aggiungere nulla di nuovo. Niente di veramente interessante.

NOTE

Ecce notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation.

► *Bloody Roar 2* è appena uscito nelle sale giochi giapponesi e già si parla di una conversione per PlayStation. Il gioco ha una grafica migliore e i personaggi sono più dettagliati e realistici. Solo tre personaggi del primo gioco tornano in questo seguito e saranno affiancati da sei nuovi guerrieri.

► George Romero ha appena consegnato una nuova versione della sceneggiatura di *Resident Evil: The Movie*. Inoltre sembra che sarà lui stesso a dirigere il film. Non ci sono notizie sulla composizione del cast.

► La Psygnosis ha firmato un contratto con l'industria delle calzature Vans per una promozione incrociata del suo prossimo titolo platform: *Snowboard Psychobak*. I personaggi principali del gioco indosseranno scarpe Vans.

► Per gli appassionati di *Gran Turismo* nei negozi di dischi italiani è in vendita un CD con le musiche prese dal mitico gioco di corse della Sony. Vi consigliamo di ascoltarlo mentre siete alla guida o potrete scordarvi che questa volta non si tratta di un videogioco.

► A Osaka, Giappone, è stata appena inaugurata un'attrazione ispirata a *Biohazard* (il nome giapponese di *Resident Evil*). Il "giro" consisterà di una gigantesca casa stregata, zeppa di attori vestiti da zombi. Come in un vero film horror, i mostri salteranno addosso ai malcapitati visitatori!

► I *Lemmings* si preparano a invadere anche la PlayStation. I roditori con istinto suicida arriveranno sulla console Sony grazie a una compilation realizzata dalla Psygnosis. Il CD conterrà il gioco originale più alcuni dei suoi fortunati seguiti.

► La Crystal Dynamics è stata costretta a spostare a gennaio l'uscita di *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Questo ritardo è causato da alcune incredibili migliorie che la squadra di programmazione vuole apportare al gioco. Cavolo! **P**

per il fuoco rapido, ma è posizionato male e spesso si corre il rischio di premere accidentalmente. Lo stesso problema si verifica col selettore di modalità, che si trova esattamente nello stesso punto del tasto START sul controller standard della Sony. Questo è un difetto di poco conto, ma poteva essere evitato facilmente. Le coperture in gomma sulla parte inferiore del pad danno una bella sensazione al tatto e assicurano una presa più

soda. Il Dual Force ha bisogno di batterie per vibrare, ma questo fa sì che l'effetto sia ancora più forte (solo un po' più marcato delle vibrazioni del Dual Shock della Sony). Le leve analogiche sono molto simili a quelle della Sony, ma la gomma che le ricopre facilita la presa. La forma del D-Pad è circolare e non assicura un grande controllo sull'azione di gioco, ma questo non è un grande difetto visto che il controllo analogico è perfet-

to. Con un prezzo di £ 50.000 circa, il controller analogico Dual Force della Mad Catz dovrebbe essere tenuto in seria considerazione se avete deciso di acquistare un controller con vibrazioni. Sembra buono e ben costruito, ma attenti: i soldi che risparmiate all'inizio li spenderete poi in batterie.

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; cercate le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

Il PDA PlayStation si Unisce a Final Fantasy VIII

La notizia non è ancora del tutto confermata, ma sembra molto probabile che l'attesissimo *Final Fantasy VIII* della Square sfrutterà le potenzialità del PDA Sony. Il nuovo capitolo della saga *FF* dovrebbe permettere al giocatore di salvare sul PDA i mostri (Spiriti Guardiani) che ha catturato per poterli poi potenziare come succede con i cuccioli virtuali. Inoltre dovrebbe essere possibile sfruttare la porta a infrarossi del PDA per poter far combattere le proprie creature contro quelle di altri giocatori. Quando abbiamo fatto alla Square delle domande su quest'argomento specifico, nessuno della compagnia ha negato

questa eventualità. Anzi, ci hanno confermato che stanno lavorando per aggiungere molte caratteristiche innovative al loro *Final Fantasy VIII*. Se questa notizia venisse confermata, le vendite del PDA avrebbero un'impennata. Attualmente il mercato delle mini-console portatili è in grande fermento. La Nintendo sta lanciando in Occidente una nuova periferica chiamata *Pokemon* e anche la Sega fornirà il suo nuovo Dreamcast di un PDA. Dopo la guerra tra super-console assisteremo allo scontro tra questi piccoli gioielli tascabili?



Pensate che bello! Potrete catturare un Chocobo durante il gioco e poi allevarlo sul vostro PDA in qualsiasi luogo vi troviate!

La Midway Working Prepara Rifacimenti di Vecchi Giochi

Fonti vicine alla Divisione Arcade della Midway ci hanno informato che la società sta lavorando a dei rifacimenti di alcuni famosi vecchi giochi dell'Atari. Un remake di *Gauntlet* dovrebbe essere già pronto per uscire nelle sale giochi. Gli altri titoli in lavorazione potrebbero essere *Spy Hunter* e *720*. Visti gli ottimi risultati di vendite che la Midway ottiene nel mercato delle console domestiche, state certi che usciranno delle conversioni di questi titoli anche per PlayStation. I rifacimenti di questi vecchi giochi saranno completamente poligonali. Provate a immaginare di usare il controller Dual Shock quanto giocate a *720* e vi sarete fatti un'idea del divertimento che vi potrebbero regalare questi rifacimenti.

► Sarà *Spy Hunter* il prossimo gioco classico per sale giochi a rivestirsi di poligoni?



Ancora Nessuna Lara

Finche se la Eidos ha fornito moltissimi dettagli sull'imminente film di *Tomb Raider*, rimane ancora irrisolta la grande domanda: "Chi reciterà nella parte di Lara?" Si sono sentite storie pazzesche e anche abbastanza ridicole su chi interpreterà la bella archeologa, ma PSM è qui per rivelarvi la verità. Dopo aver parlato con la Core, siamo spiacenti di dirvi che il ruolo non è ancora stato assegnato. Le voci più accreditate riguardano attrici come Sandra Bullock ed Elizabeth Hurley o modelle come Carla Pivonski e Anna Nicole Smith. Nessuna di loro è stata ancora scritturata e nessuna lo sarà finché non ci sarà chiarezza sulla trama. Così, nel frattempo, se qualcuno vi dice che è stata scelta l'attrice che interpreterà Lara Croft, prendete la notizia con le molle perché potrebbe essere una vera bufala!

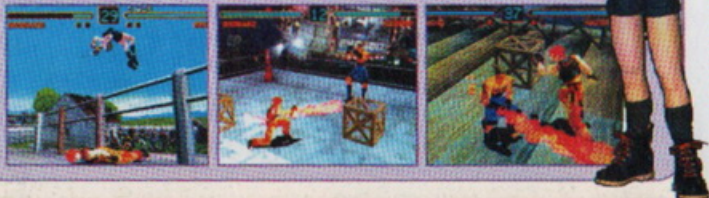


▲ La modella Carla Pivonski è una delle candidate al ruolo di Lara Croft nel film di *Tomb Raider*. Speriamo che alla fine venga scelta una brava attrice e non solo una in grado di riempire la maglietta di Lara.

Nameco e Square ai Ferri Corti?

In Giappone è stata recentemente annunciata la data di uscita di *Ehrgeiz* per PlayStation, ma alcune fonti hanno rivelato che sarà molto difficile che questo gioco esca anche in Occidente. Originariamente questo titolo era stato sviluppato come progetto congiunto tra la Square e la Namco. Attualmente, però, sono sorti problemi legali su chi detenga i diritti del gioco in U.S.A., Giappone ed Europa. *Ehrgeiz* è stato sviluppato dalla Dream Factory che è una divisione della Square. La società di *Final Fantasy* si occuperà di distribuire il gioco in Giappone. Ci sono problemi sulla possibilità di esportarlo oltremare, visto che la versione arcade non è stata praticamente distribuita in Occidente (e quindi si è perso il beneficio pubblicitario derivante). Una situazione simile si è verificata quando la Square ha esaminato la possibilità di esportare *Tobal 2* (e alla fine hanno deciso di non farlo).

► *Ehrgeiz* della Square varcherà i confini del Giappone? Speriamo di sì!



Ancora Puzzle Bubble



▲ I giochi di *Puzzle Bubble* sono come una droga. Dopo averne provato uno si sente il desiderio di avere anche tutti gli altri.

Si dice che la Acclaim sta considerando l'idea di distribuire anche in Occidente la versione PlayStation del quarto capitolo della saga di *Puzzle Bubble*. Questo classico puzzle game è conosciuto in Occidente con il titolo di *Bust-A-Move* (da non confondere con il gioco di danza della Enix) e continua ad avere un grandissimo successo sia nelle sale giochi che nel mercato delle console. Il gioco originale è opera della Taito, ma la distribuzione per i mercati esteri è affidata alle sapienti mani della Acclaim. Speriamo che il gioco arrivi presto per aggiungersi alla scarsa lista di rompicapo per PlayStation.

GADGET
VIDEOGIOCHI

 VIDEOGAMES AND
 COMPUTER SHOP

FUMETTI
VIDEOCASSETTE
ACCESSORI PSX

- MEMORY CARD COMPATIBILE L. 25.000
- MEMORY CARD SONY L. 35.000
- MEMORY CARD 30 blocchi L. 35.000
- MEMORY CARD 120 blocchi L. 49.000
- MEMORY CARD 720 blocchi L. 89.000
- JOYPAD A PARTIRE DA L. 25.000
- JOYPAD SONY L. 39.000
- ASCII PAD SONY L. 45.000
- JOYPAD ANALOGICO SONY L. 45.000
- DUAL SHOCK SONY L. 55.000
- DUAL SHOCK MAD CATZ L. 59.000
- SHOCK PAK COMPATIBILE L. 35.000
- MULTI STICK 8 in 1 L. 19.000
- JOYSTIK DA TAVOLO da L. 59.000
- PISTOLA GUN-CON L. 89.000
- PISTOLE COMPATIBILI da L. 69.000
- ACTION REPLAY XTREME L. 59.000
- ACTION REPLAY XPLOER L. 99.000
- PRESA SCART RGB STEREO L. 29.000
- ESTENSIONE CAVO JOYPAD L. 15.000
- CAVO LINK 2m. L. 19.000

OFFERTE CONSOLE PLAYSTATION

PlayStation **199.000**

PlayStation
DUAL SHOCK

249.000

PlayStation

PlayStation **259.000**

UNIVERSALE

PlayStation
DUAL SHOCK
UNIVERSALE

309.000

PlayStation **249.000**

+ JOYPAD + MEMORY CARD

PlayStation
DUAL SHOCK

+ JOYPAD + MEMORY CARD

299.000

PlayStation

DUAL SHOCK

+ SECONDO JOYPAD
DUAL SHOCK

299.000

PlayStation **309.000**

UNIVERSALE + JOYPAD + MEMORY CARD

PlayStation
DUAL SHOCK
UNIVERSALE + JOYPAD
+ MEMORY CARD

359.000

NOVITA' GIOCHI PSX

PER LE ULTIME USCITE TELEFONARE

- TOMB RAIDER 3 pal L. TEL.
- CRASH BANDICOOT 3 pal L. TEL.
- METAL GEAR SOLID Jap L. 139.000
- FINAL FANTASY VIII Jap L. TEL.
- TEKKEN 3 pal L. 99.000
- PARASITE EVE usa L. 139.000
- PUZZLE BOBBLE 4 Jap L. 119.000
- MUSASHI DEN Jap L. 149.000
- XENOGEAR usa L. TEL.
- FORMULA 1 98 pal L. TEL.
- FIFA 99 pal L. TEL.

- INT. SUPER STAR SOCCER 98 L. TEL.
- CAPCOM GEN. VOL. 2 Jap L. TEL.
- GUILTY GEAR Jap L. TEL.
- ABE'S EXODUS pal L. TEL.
- ALL SUPER ROBOT WAR Jap L. TEL.
- ARMED FIGHTER Jap L. TEL.
- APOCALIPSE Jap L. TEL.
- BREATH OF FIRE 3 pal L. TEL.
- SENSIBLE SOCCER 2000 L. TEL.
- STRIKER 1945 II L. TEL.
- TOCA TOURING CAR II L. TEL.

PRENOTALA SUBITO!


Dreamcast™

DISPONIBILE DAL 20 NOVEMBRE
GADGET, CD MUSICALI e VIDEO CD JAP
PORTACHIAVI

- RANMA 1/2 da L. 1.500
- P-CHAN L. 5.000
- FINAL FANTASY VII L. 8.000
- TEKKEN L. 5.000
- KENSHIRO L. 16.000
- HELLO KITTI L. 6.000
- LUPIN da L. 15.000

E MOLTI ALTRI

ACTION FIGURE

- DEVIL MAN L. 69.000
- LUPIN L. 25.000

SPILLE-CIONDOLI
MODELLINI-CARD
POSTER VASTO ASSORTIMENTO- IMPORTAZIONE DIRETTA
SALVADANAÏ

- P-CHAN L. 29.000
- GODZILLA grande L. 69.000
- GODZILLA medio L. 29.000
- GODZILLA piccolo L. 19.000
- MAZZINGA medio L. 29.000
- MAZZINGA piccolo L. 19.000
- GETTA ROBOT piccolo L. 19.000
- CACCHINA DI ARALE L. 19.000

PUPAZZI

- P-CHAN L. 35.000
- FINAL FANTASY VII L. 25.000
- HELLO KITTI L. 35.000
- LUPIN da L. 15.000

FUMETTI e VIDEOCASSETTE

Solo in via Col di Lana, 2

-ESCLUSIVAMENTE IN VIA LECCO, 2

ECCEZIONALE OFFERTA

 sui giochi SATURN
sconto del 50%
NINTENDO 64

 GIOCHI A PARTIRE DA
L. 49.000

-ESCLUSIVAMENTE IN VIA COL DI LANA, 2

**GIOCHI PC
 CD-ROM
 A PARTIRE DA
 L. 19.000**
**MODIFICA
 UNIVERSALE**
50.000

MODIFICA + cavo scart

69.000
SI EFFETTUA IN 10 MINUTI
**VENDIAMO E
 RITIRIAMO
 MATERIALE
 USATO**
ACTION GAME 1
ACTION GAME 2

 via Lecco, 2 - MILANO
02- 20 43 300

 via Col di Lana, 2 - MILANO
02- 89 42 07 32

DAI

Adrian Smith è il produttore esecutivo della serie di Tomb Raider. È uno dei pilastri della Core, a lui si devono molti dei giochi più famosi di questa società. Siamo stati fortunati a riuscire a fargli questa intervista per saperne di più su Tomb Raider III, sul film di Tomb Raider e su qualche altro progetto della Core attualmente ancora in sviluppo.



PSM: In cosa differisce questo Tomb Raider dagli altri due?

AS: La struttura è simile a quella dei giochi precedenti, ma qui Lara viaggerà in cinque diverse locazioni caratterizzate ognuna da uno stile grafico specifico. Ciascuna località ha tre sotto-livelli, così bisognerà affrontare un totale di 15 missioni. *Tomb Raider III* è un po' meno lineare dei suoi predecessori, visto che i livelli sono ora progettati in modo che ci siano due o tre strade diverse che permettono di arrivare allo stesso punto. Ogni sentiero è caratterizzato da un differente grado di difficoltà (facile, medio e difficile). A seconda di quale prenderete, verrete ricompensati in maniera diversa. Se sceglierete il percorso più difficile troverete più oggetti, più armi potenti e più medi-pack per curarvi le ferite. Non aspettatevi che la cosa sia semplice, abbiamo creato dei percorsi veramente difficili che metteranno a dura prova anche i giocatori più esperti. Inoltre è sempre meglio esplorare anche le altre strade per recuperare più oggetti.

Già questo è un cambiamento abbastanza drastico. Nel primo livello vi viene spiegata la storia e vi viene consegnato il primo pezzo dell'enigma. Dopo potrete scegliere voi in quale ordine visitare le varie locazioni. Sarà possibile abbandonare una missione in qualsiasi momento per provarne un'altra. Non potrete però accedere all'ultimo livello prima di aver terminato i primi quattro, ma se la gente si trova di fronte a un ostacolo che non riesce a superare può sempre lasciar perdere e tentare una delle altre missioni.

PSM: Questo significa che vedremo un minore sviluppo dei personaggi?

AS: No, vedrete un maggiore sviluppo dei personaggi. Le varie locazioni del gioco permetteranno di sviluppare delle sotto-trame che renderanno la storia molto coinvolgente. Lara incontrerà gente diversa in ogni livello. Incontrerà anche altri avventurieri impegnati a portare a termine delle missioni personali. Sarà possibile scegliere se unirsi a loro oppure combatterli. Lei dovrà contare ancora sulle sue sole forze. Non c'è un sostituto per Lara in *Tomb Raider III*. E' ancora la sua avventura, ma incontrerà gente diversa in ogni località.

PSM: Lara avrà un nemico principale nel gioco?

AS: Sì. Però non ve ne posso parlare. [Risate] Anche perché ci stiamo ancora lavorando su. Sarà diverso il modo in cui verrà presentato ai giocatori. Con *TRII* abbiamo cambiato qualcosa alla struttu-



▲ Ancora prima che *Tomb Raider III* raggiunga gli scaffali dei negozi vi possiamo dire con certezza che NON ci sarà nessun codice per vedere Lara nuda. Capito? Sicuri? Bene.

ra base del primo gioco. Abbiamo offerto più azione seguendo i consigli e le richieste dei giocatori. Volevano andare e sparare. Così abbiamo realizzato il secondo capitolo e l'abbiamo basato più sull'azione, ma ancora con qualche rompicapo. Alla fine dei primi due capitoli ci hanno detto: "Il terzo dovrà essere più simile al primo per quanto riguarda i rompicapi". E così abbiamo fatto. Ci sono davvero molti rompicapi, ma abbiamo ancora parecchi cattivi da eliminare a pistolettate. Abbiamo fatto un mix dei primi due capitoli.

PSM: Come funziona il sistema di salvataggio? Si può salvare in qualsiasi punto del gioco come in Tomb Raider II?

AS: Um, la risposta più onesta è che non abbiamo ancora deciso. Nel primo gioco ci era piaciuta l'idea di inserire dei punti fissi in cui salvare i progressi. Spesso si vagava per i livelli con pochissima energia vitale alla ricerca dei cristalli. Pensavamo che questa caratteristica aggiungesse mordente al gioco. Abbiamo però saputo che i giocatori occasionali hanno odiato questo metodo perché li obbligava a fare delle partite troppo lunghe. Così in *Tomb Raider II* abbiamo deciso che si poteva salvare ovunque. Anche in questo caso abbiamo fatto felici alcuni giocatori mentre altri si sono arrabbiati.

In *Tomb Raider III*, quello che stiamo

pensando (e che non abbiamo ancora deciso) è qualcosa che sia una via di mezzo. Ci piacerebbe riutilizzare l'idea dei cristalli di salvataggio. Una parte la nasconderemo nei livelli, ma ne renderemo alcuni disponibili fin dall'inizio del gioco. Sarebbe una combinazione dei

"CI SARANNO UNO O DUE VEICOLI PER OGNI LOCAZIONE. ALCUNI SARANNO DISPONIBILI SE LA STORIA SI EVOLVE IN UN DETERMINATO MODO. ALTRI SARANNO DISPONIBILI COMUNQUE."

due precedenti sistemi di salvataggio. Non sappiamo bene come funzionerà perché questo metodo è ancora in fase di sviluppo, ma dovrebbe essere più o meno come vi ho detto.

PSM: Sembra bello. Ci sono altre novità?

AS: Un'altra grossa differenza è la nuova intelligenza artificiale dei nemici. I cattivi in *Tomb Raider* sono sempre stati piuttosto stupidi, così abbiamo cambiato le carte in tavola e ora sono più intelligenti. Se sparate a qualcuno, cercherà di mettersi al riparo dai vostri colpi. Stiamo anche inserendo una nuova categoria di nemici che attaccano in gruppo. Un po' come i piccoli dinosauri di *Jurassic Park 2*, innocui da soli ma molto pericolosi quando attaccano in gruppo. Vi circonda e se ne farete fuori qualcuno se ne andranno, ma ritorneranno in un secondo momento. Questi nuovi nemici più intelligenti cambieranno molto lo stile di combattimento rispetto ai due *Tomb Raider* precedenti. Anche alcune aree sono state progettate tenendo conto di queste novità.

PSM: Vedremo ancora i veicoli e le scalate?

AS: Sì, vedrete un sacco di nuovi veicoli. Amiamo i veicoli. Era qualcosa che volevamo inserire sin dal primo *Tomb Raider*, ma non abbiamo fatto in tempo. La motoslitte e il motoscafo di *TRII* hanno avuto un grande successo tra il pubblico, quindi in questo terzo capitolo

abbiamo deciso di esagerare. Ci saranno uno o due veicoli per ogni locazione. Alcuni saranno disponibili se la storia si evolve in un determinato modo. Altri saranno disponibili comunque. Anche le lunghe scalate saranno presenti in questo nuovo gioco, ma qui sarà possibile anche usare corde o liane.

PSM: Con così tante opzioni ed elementi di puzzle, non c'è il rischio che possa essere troppo difficile per coloro che si avvicinano adesso alla saga di Tomb Raider?

AS: In molti ci hanno criticato perché dicevano che *TRII* diventava difficile troppo presto, e a dire il vero avevano ragione. Sapete, noi viviamo da quattro anni a stretto contatto con questa serie di giochi e a volte ci sembrano facili cose che risultano impossibili ad altri giocatori. Insomma, quel primo livello con le tigri nell'acqua e tutta l'altra roba, era proprio troppo difficile. *Tomb Raider I* era perfettamente bilanciato perché era il primo gioco anche per noi. In questo nuovo gioco faremo più attenzione a bilanciare il livello di difficoltà. Il problema più grosso sarà riuscire a far imparare ai giocatori tutte le nuove mosse che Lara può eseguire. Stiamo pensando di inserire un livello di addestramento più lungo. Non sappiamo ancora però se questo schermo speciale dovrà essere completato per andare avanti nel gioco o se servirà solo per avere un giudizio sulla propria abilità di controllare Lara.

PSM: Quanti sono, secondo voi, gli appassionati che si sono accostati a Tomb Raider solo per il fisico di Lara Croft?

AS: Penso che le cose vadano a braccetto. Attualmente *Tomb Raider* e Lara Croft sono la stessa cosa. La saga di *Tomb Raider* non potrebbe funzionare senza Lara. Lei è parte integrante del gioco. Detto questo potremmo prendere Lara e produrre un nuovo gioco con lei come protagonista, ma non penso che potremmo mettere un nuovo personaggio al suo posto in *Tomb Raider IV*.

PSM: State pensando di dare vita a nuovi personaggi?

AS: Non con *Tomb Raider*, ma nel futu-

ro intendiamo utilizzare Lara per realizzare cose un po' diverse.

PSM: Quanto potete influire sulla realizzazione del film su Tomb Raider?

AS: Al momento abbastanza. Non so se in futuro meno. La Paramount è stata molto attenta ai nostri consigli e sta lavorando a braccetto con noi. Sono già state scartate quattro possibili sceneggiature. Ora però ne abbiamo trovata una interessante e da fine estate abbiamo iniziato le riprese del film. Anche le storie che non sono state prese in considerazione mi sembravano piuttosto buone. La Paramount sta investendo nel progetto un sacco di soldi, il che è molto incoraggiante.

PSM: Quale attrice pensate possa vestire i panni di Lara Croft?

AS: Beh, ho delle opinioni. Ho sentito un mucchio di voci, ma al momento non è stata presa alcuna decisione. Bisognerà scegliere un'attrice con molta attenzione perché il successo del film dipende molto da chi interpreterà il personaggio di Lara. Non si è ancora deciso se prendere un'attrice famosa o una sconosciuta.

Molti dicono che dovrebbe essere un'attrice inglese e fanno il nome di Elizabeth Hurley che tra l'altro somiglia molto a Lara Croft. Però le attrici inglesi sono brave a interpretare ruoli specificamente inglesi, piccole parti prettamente introspettive. Non so se sono anche in grado di interpretare film d'azione come le attrici americane. La gente fa il nome di Sandra Bullock, ma non credo che si adatti molto. Personalmente penso che Demi Moore sia più adatta. Ha il carattere della nostra Lara e forse fornirebbe una buona interpretazione. Anch'io per ora non ho alcuna idea su chi cadrà la scelta. L'unica cosa che posso dirvi è che non sarà Anne Nicole Smith! [Risate].

PSM: Personalità a parte, la prima cosa che salta all'occhio della gente sono le misure astronomiche di Lara.

AS: Già, avete perfettamente ragione.

PSM: Ora, avete pensato che questo tipo di immagine un po' sessista potrebbe non piacere a un pubblico femminile?

AS: Non lo penso. Insomma, credo che Lara non sia molto più provocante di molte ragazze che incontriamo per le strade. In *Tomb Raider II* abbiamo fatto alcune modifiche al suo fisico per renderla più proporzionata. In questo modo sembra ancora morbida e formosa. Insomma, in fin dei conti è un personaggio stile cartone animato. Lei è un parto dell'immaginazione del tizio che l'ha disegnata. E' un po' come Jessica Rabbit. Quattro anni fa, quando abbiamo pensato per la prima volta a *Tomb*

Raider abbiamo fatto un elenco delle caratteristiche che il gioco doveva avere. Sapevamo che doveva essere una specie di avventura tipo *Ultima Underworld* e *Prince of Persia*, sapevamo che doveva esserci qualche sparatoria e molta azione. Sapevamo anche di voler inquadrare il gioco in terza persona. Però ogni volta che provavamo a immaginare un uomo con un'arma in mano, finivamo per avere il solito macho in stile Arnold Schwarzenegger. Questo



▲ Per *TRIII* la Core è tornata al tavolo di progettazione. Ci sarà un nuovo motore di gioco, grafica in alta risoluzione e un nuovo approccio al progetto dei livelli.

non era l'effetto che volevamo ottenere. La nostra idea era quella di un personaggio agile e quindi abbiamo deciso di provare con una protagonista femminile. Così abbiamo dato vita a Lara Croft. Lei è indipendente, ha una volontà di ferro, è piuttosto carina, ha un lato amabile. Inoltre abbiamo pensato che l'80% dei videogiocatori è di sesso maschile e quindi si sarebbero trovati bene con un personaggio femminile come Lara.

PSM: Continuerete a far uscire un gioco di Tomb Raider ogni anno?

AS: Um, no. Dopo *Tomb Raider I* eravamo determinati a far passare un po' di tempo prima di pubblicare il secondo capitolo, ma siamo stati quasi costretti a far uscire il seguito dopo solo un anno. Finito questo terzo capitolo ci prenderemo una lunga pausa durante la quale cercheremo di realizzare qualcosa di veramente shockante



▲ Qualcuno si stancherà mai di questa ragazza? Finché *Tomb Raider* continuerà a vendere così la signorina Croft non rischierà di finire disoccupata.

come, pensiamo, fu il *Tomb Raider* originale.

PSM: Naturalmente state pensando alla prossima generazione di sistemi?

AS: Sì.

PSM: Che ne pensi della PlayStation 2?

AS: Non saprei. [Risate]. Sono sicuro che si tratterà di una macchina molto potente.

"BISOGNERÀ SCEGLIERE UN'ATTRICE CON MOLTA ATTENZIONE PERCHÉ IL SUCCESSO DEL FILM DIPENDE MOLTO DA CHI INTERPRETERÀ IL PERSONAGGIO DI LARA."

PSM: Ormai il Dreamcast è dietro l'angolo! Possibile che nessuno vi abbia già parlato delle nuove caratteristiche tecniche della PlayStation 2?

AS: Già, il Dreamcast è la notizia del momento. Probabilmente sulla PlayStation 2 ne sappiamo quanto gli altri programmatori, direi. Dobbiamo guardare il Dreamcast per immaginare quello che potrebbe essere la PlayStation 2. Il Dreamcast è una macchina fantastica. La Sega ha fatto un ottimo lavoro e penso che anche la Sony uscirà con qualcosa di ugualmente stupefacente. Insomma, l'industria dei videogiochi ha bisogno di Nintendo, Sega e Sony. Penso che l'equilibrio tra le tre piattaforme sia molto importante. Se diventasse una corsa con un solo concorrente, allora sarebbe noiosa.

PSM: Avete lavorato un po' con la Top Cow (i tizi che producono fumetti come *Witchblade*, *The Darkness* e *Cyber Force*). Sono coinvolti anche loro nei vostri progetti futuri?

AS: Non lavorano con noi su *Tomb Raider*. Hanno realizzato un fumetto molto divertente sull'incontro tra la saga di *Tomb Raider* e quella di *Witchblade*. La Lara disegnata da loro è veramente eccezionale. Sono molto bravi e hanno moltissima fantasia. Tutti i giorni creano storie fantastiche con ambientazioni epiche... bisogna avere molto talento per riuscirci. Ora stiamo lavorando con loro su un gioco ispirato a *Witchblade*.

Questa è una cosa molto strana per la Core. Sapete, noi ci sentiamo davvero indipendenti, ci piace essere molto creativi. Tutte le nostre idee nascono e si sviluppano all'interno dei nostri uffici.

PSM: Quali altri giochi avete in produzione, alla Core?

AS: Un bel po', um...

PSM: Avete *Ninja*...

AS: Sì, c'è *Ninja*, che dovrebbe essere finito fra poche settimane. Abbiamo fatto dei cambiamenti drastici allo stile di gioco e ora siamo finalmente soddisfatti dei risultati. Dovrebbe venire fuori un gioco veramente fantastico. Lo sviluppo di *Ninja* ha richiesto moltissimo tempo. Forse è il gioco che ci è costato più fatica fin dalla nascita della Core. Questo perché abbiamo cambiato diverse volte l'obiettivo che volevamo raggiungere. Il gioco è mutato così tanto che la gente che l'ha visto ultimamente potrebbe non riconoscerlo.

PSM: E' mai entrato nessuno nel vostro ufficio vestito come un Ninja?

AS: [Risate] Ehi, io mi vesto come un Ninja tutte le mattine.

PSM: Attualmente state lavorando anche su *Fighting Force II*. Quali differenze ci saranno col suo predecessore?

AS: Ci saranno moltissime differenze. *Fighting Force* è stato un grande successo. Ci siamo accorti che avremo potuto aggiungere qualche schermo e qualche personaggio al gioco originale e venderlo come *Fighting Force II*. In realtà abbiamo preferito ricominciare tutto da zero e per questo il secondo capitolo della serie sarà completamente diverso. Se dovessi fare qualche paragone, è una specie di *Fighting Force* con qualche elemento di *Goldeneye*. Sarà in terza persona e ci saranno sempre dei personaggi accattivanti, ma vogliamo realizzare qualcosa che porti il giochi d'azione a un nuovo livello di qualità. Utilizzeremo un motore di gioco del tutto nuovo. Quando vedrete dei nemici in lontananza potrete decidere se accopparli col fucile che avete appena raccolto, scivolare alle loro spalle per colpirli silenziosamente col coltello oppure continuare per la vostra strada e infischiarvene.

PSM: Insomma, non è il solito picchiaduro 3-D a scorrimento?

AS: Principalmente sì! Ma avrete una maggior possibilità di controllo sul personaggio. Il gioco è in 3-D reale, così potrete vagare liberamente tra i fondali e i nemici vi arriveranno addosso da ogni parte. Ci sono state molte discussioni per decidere se chiamare *Fighting Force II* questo nuovo gioco. Però, visto che questo marchio è molto apprezzato in America abbiamo deciso di continuare su questa linea.

PSM: Siamo perfettamente d'accordo! Grazie per averci concesso questa intervista esclusiva e buona fortuna per tutti i vostri progetti futuri.



CHECKPOINT!

Il Calendario delle Uscite PSM

Abbiamo elencato tutti i giochi per PlayStation di cui avevamo notizia e li abbiamo divisi in due sezioni, una per le uscite USA e una appositamente dedicata alle uscite in Italia. Ora sapete quando iniziare a stressare il vostro negoziante di fiducia!

Le Classifiche della PlayStation

Lo specchio mensile dei giochi per PlayStation più venduti

La Classifica EB

«E' ufficiale: Gran Turismo ha spazzato via tutti i concorrenti»

Tutti quanti sapevamo che il mitico Gran Turismo sarebbe stato un grande successo. Molti esperti del settore però lo credevano troppo difficile e avanzato per catturare l'interesse delle masse. Beh, quei capocioni si sbagliavano perché GT regna sovrano sulle classifiche di vendita di mezzo mondo!

1 ► Gran Turismo

- 2 ► Vigilante 8 - Il miglior gioco di combattimento tra veicoli.
- 3 ► Tekken 3 - Rimane ancora il gioco di lotta più venduto.
- 4 ► Mortal Kombat 4 - Un'ottima entrata per MK.
- 5 ► Jeremy McGrath Supercross '98 - Vende bene.
- 6 ► Road Rash 3-D - Il 3D sembra piacere ai fan di Road Rash.
- 7 ► X-Men VS Street Fighter - Una conversione scarsa che piace.
- 8 ► Breath of Fire III - Per gli appassionati di GDR.
- 9 ► World Cup '98 - Conquista un posto grazie alla febbre per la Coppa del Mondo.
- 10 ► Triple Play '99 - Ancora in lizza grazie al campionato.

La Classifica NPD

«Tekken resiste al primo posto! Sarà difficile riuscire a farlo scendere dal gradino più alto del podio»

Ogni mese la NPD (una società di ricerca di mercato) sonda un gruppo di rivenditori per stabilire quale gioco abbia venduto di più. Nei mesi prima dell'estate, Tekken 3 è rimasto saldo in vetta alla classifica.

1 ► Tekken 3

- 2 ► Gran Turismo - Il gioco di corse della Sony vende bene.
- 3 ► Need For Speed III - Perde un posto rispetto al mese scorso.
- 4 ► Triple Play '99 - Continua a scendere, ma è ancora forte.
- 5 ► MLB '99 - Sale dalla nona posizione, ma è ancora sotto TP '99.
- 6 ► Tomb Raider - Cavallo, 'sto gioco vende ancora!
- 7 ► Breath of Fire III - Ogni appassionato di GDR dovrebbe provarlo.
- 8 ► Resident Evil 2 - Continua la sua lenta discesa.
- 9 ► Crash Bandicoot - Cavallo, 'sto gioco vende ancora?
- 10 ► WCW Nitro - NWO a 4 vite, gente. Wolfpack regna!!!

OCCHIO AI COLORI

Verde: La data di uscita è cambiata dal mese scorso.

Rosso: Una nuova entrata nella lista di questo mese.

Giochi in Uscita in Italia

Ecco i giochi che presto potrete trovare sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia.

Le date ci vengono fornite direttamente dai distributori, quindi non prendetevela con noi se ci dovessero essere dei ritardi con l'uscita di un gioco.

3D-PLANET

G-Darius	Sparatutto	Settembre
Speed Tribes	Corse/Combattimento	Ottobre
Rugrats	Azione/Avventura	Novembre
Shao Lin	Combattimento	Novembre
WCW Thunder	Wrestling	Novembre
Dodgem Arena	Azione	Novembre
Brasserie Bowling	Bowling	4° Trimestre
Dead Unity	Azione/Avventura	4° Trimestre
Tunguska	Avventura 3-D	4° Trimestre
Uchi	Avventura	4° Trimestre

CD VERTE

Ashgan	Azione	Settembre
Assault	Azione	Settembre
Flying Corps	Azione	Settembre
Joe Blow	Azione	Settembre
V2000	Etc.	Settembre

C.I.O.

Hardball 6	Baseball	Settembre
LAPD 2100 AD	Simulazione	Settembre
Madden NFL 99	Football Americano	Settembre
Moto Racer 2	Corse Moto	Settembre
Nascar 99	Corse Auto	Settembre
NHL 99	Hockey	Settembre
Tiger Woods 99	Golf	Settembre
Big Air Snowboarding	Snowboard	Ottobre
Boxing 99	Pugilato	Ottobre
Test Drive 5	Corse Auto	Ottobre
Virus	Avventura	Ottobre
Dungeon Keeper 2	GDR	Novembre
Egypt	Avventura	Novembre
Fifa 99	Sportivo	Novembre
NBA Live 99	Sportivo	Novembre
Star Con	Azione	Novembre
Ubik	Strategico	Novembre
Test Drive Off Road	Corse Auto	Dicembre
World Cup Cricket	Sportivo	Dicembre
Popolous: The Beginning	Simulazione	Gennaio
Rollerball	Sportivo	Febbraio

HALIFAX

Constructor	Strategia	Settembre
ISS Pro 98	Calcio	Settembre

Mortal Kombat 4	Picchiaduro	Settembre
Ninja	Azione 3-D	Settembre
Wild Nine	Platform	Settembre
B Movie	???	Ottobre
Bottom of the 9th	Baseball	Ottobre
Oddworld: Abe's Exoddus	Platform 2-D	Ottobre
Apocalypse	Azione 3-D	Novembre
Asteroid	Sparatutto	Novembre
Messiah	Azione 3-D	Novembre
Pov Poy 2	Multitlayers	Novembre
Sensible Soccer 98-99	Calcio	Novembre
Tenchu	Azione 3-D	Novembre
Toca Touring 2	Corse	Novembre
Tomb Raider 3	Azione 3-D	Novembre
Tai-fu	Azione 3-D	Novembre
WLS 99	Calcio	Novembre
G Shock	Avventura Subacquea	Dicembre
Kensei Sacred Fist	Picchiaduro	Dicembre
Shadowman	Azione	Dicembre

SONY

Fifth Element	Azione 3-D	Settembre
Tekken 3	Picchiaduro	Settembre
Medieval	Avventura	Ottobre
NFL Extreme	Football	Ottobre
Spyro The Dragon	Platform 3-D	Ottobre
Wild Arms	GDR	Ottobre
Zero Divide 2	Picchiaduro	Ottobre

UBI SOFT

Shadow Ganner	Robot - Sparatutto	Settembre
S.C.A.R.S.	Corse Auto	Settembre
Chaos	Azione/Avventura	Ottobre
All Star Tennis '99	Simul. Tennistica	Ottobre
Rayman 2	Azione/Avventura	Marzo

Giochi in Uscita in USA

GIOCHI DEL QUANTO TRIMESTRE

Ottobre

989 Studios	Snowboard	Cool Boaters 3
989 Studios	Corse	Rally Cross 2
Activision	Classici	Activision Classics
Activision	Azione/Avventura	Fifth Element
Activision	Azione	Tenchu
Capcom	Classici	Capcom Gen. 1942
Capcom	Picchiaduro	Derstalkers 3
Capcom	Picchiaduro	Rival Schools: United by Fate
Cyclone	Shooter/Strategia	Uprising X
Hasbro	Azione	Centipede
Interplay	Compartimento Spaziale	Star Trek: Klingon Academy
Konami	Azione/Avventura	G-Shock
Konami	Azione/Avventura	Metal Gear Solid
Konami	Picchiaduro	Kensai
Midway	Corse	San Francisco Rush 2
Playnisis	Azione/Avventura	The Contract
Playnisis	Strategia/Shooter	GDI
Radical Entertainment	Hockey	ESPN Digital Games: National Hockey
Radical Entertainment	Basketball	ESPN Digital Games: NBA Tonight

Riflettori su: Twisted Metal 3

Molti di voi si staranno chiedendo: "Che fine ha fatto Twisted Metal 3? Come mai PSM non ci dà delle notizie fresche su questo mitico gioco?" Beh, la triste ragione è che non c'è ancora niente di pronto! I programmatori dei 989 Studios non hanno ancora nulla da mostrare. L'uscita in USA è prevista per il prossimo mese, quindi speriamo che i programmatori si sbrighino.



Radical Entertainment	Snowboard	ESPN Digital Games
Sony CEA	Azione	X Games Pro Boarder
Sony CEA	Hockey	Medi-Evil
Sony CEA	Sparatutto	NHL FaceOff '99
Square/EA	GDR	Warhawk 2
THQ	Azione/Avventura	Xenogears
THQ	Corse	Penny Racers
Ubi Soft	Tennis	All-Star Tennis '99
Ubi Soft	Combattimento tra Macchine	S.C.A.R.S.
Virgin	Picchiaduro	Thrill Kill

Novembre		
989 Studios	Azione	Twisted Metal 3
Activision	Azione/Sparatutto	Apocalypse
Activision	Shooter	Asteroids "3-D"
Activision	Azione	Tai-Fu
ASC	Azione/Shooter	Dead in the Water
ASC	Corse	Jeff Gordon Racing
Capcom	Classici	Capcom Gen.: SFI Col.
Crave	GDR	Shadow Madness
Eidos	Azione	Omikron
GT Interactive	Platform	Gridworld: Abe's Exodius
Konami	Azione/Avventura	Silent Hill
Midway	Simulazione	RC Stunt Copter
Mindscape	Azione	Rat Attack
Psygnosis	Combattimento Spaziale	Colony Wars: Vengeance
Sony CEA	Azione 3-D/Platform	Crash Bandicoot: Warped
Sony CEA	Sparatutto in Prima Persona	Legion
Square/EA	Azione/GDR	Brave Fencer Musashi
Square/EA	Picchiaduro	Bushido Blade 2
Take 2	Tipo Zelda	Monkey Hero
Take 2	Azione	Special Ops
THQ	Azione/Avventura	Rugrats
THQ	Picchiaduro	Shao Lin
THQ	Wrestling	WCW Thunder
Titus	Azione/Avventura	Superman

Dicembre		
989 Studios	Azione/Avventura	The Diabolical
Accolade	Simulazione	Adventures of Tobu
Accolade	Corse	Constrictor
Fox Interactive	Azione 3-D	Croc II
Shaba Games	Corse	Slipgroove
Sony CEA	Azione	Dark Guns
Universal	Azione	Xena

ALTRE USCITE DEL QUARTO TRIMESTRE

989 Studios	Azione/Avventura	Syphon Filter
Accolade	Corse	Big Air Snowboarding
Accolade	Azione	StarCon
Accolade	Corse	Test Drive 5
Accolade	Corse	Test Drive: Off Road 2
Asci	Combattimento tra Mech	Armored Core
		Project Phantasma
Bandai	Picchiaduro	Critical Blow
Bandai	Platform	Tail Concerto
Eidos	Azione/Avventura	Tomb Raider 3
Enix	GDR	Star Ocean 2
Electronic Arts	Azione/GDR	Dungeon Keeper 2
Electronic Arts	Strategia	Populous: in the Beginning

Fox Interactive	Sparatutto in Prima Persona	Alien Resurrection
GT Interactive	Azione	Rogue Trip
Interplay	Platform	Messiah
MGM Interactive	Azione	Tiny Tank: Up Your Arsenal
Midway	Azione	Assault
Psygnosis	Corse	Formula 1 '98
Psygnosis	Strategia	Global Domination
Psygnosis	Strategia	Sentinel 2
TIG Publishing	Fantasy	Kingdom II: Shadcan
Ubi Soft	Corse	F1 Racing Simulation
Virgin	Corse	Professional Sports Car Racing

GIOCHI PER IL PRIMO TRIMESTRE '99

Crystal Dynamics	Azione 3-D/Avventura	Legacy of Kain: Soul Reaver
KOEI	Picchiaduro	Destrega
Psygnosis	Azione	Psygnosis
MGM Interactive	Azione	Tomorrow Never Dies
Namco	Platform 3-D	Pac Man 3-D
Activision	Picchiaduro	X-Men
GT Interactive	Azione	Rebel Moon Rising
Konami	GDR	Blades of Steel
Konami	GDR	NBA: In the Zone '99
Konami	GDR	Suikoden II
Midway	Azione	Jackie Chan's Stunt Master
Namco	Pistola Infrarossi	Time Crisis II
Psygnosis	Shooter	Attack of the Saucerman!
Westwood Studios	Strategia	C&C: Command

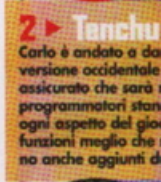
DA ANNUNCIARE

Natsume	Pesca	Rise Fishing 2
Square/EA	GDR	Final Fantasy VIII
Activision	Combattimento tra Macchine	Vigilante 8 Sequel
Activision	Sparatutto in prima persona	Quake II
Activision	???	Spiderman
Asci	Orrore	Clocktower 2
Asci	Picchiaduro	Fighter Maker
Asci	GDR	RPG Maker
Atlus	Strategia/GDR	Thousand Arms
Capcom	Classico	Capcom Generation Vol. 3
Capcom	Classico	Capcom Generation Vol. 4
Capcom	Classico	Capcom Generation Vol. 5
Capcom	Picchiaduro	Street Fighters III
Capcom	Picchiaduro	Street Fighter Alpha 3
Capcom	Picchiaduro	Star Gladiators II
Capcom	Picchiaduro	Street Fighter EX 2
Crystal Dynamic	Platform 3-D	Gex 3
Eidos	Azione	Witchblade
Electronic Arts	Corse	Motor Racer 3
Fox Interactive	Azione/Rompicapo	X-Files
LucasArts	Azione/Avventura	Indiana Jones and the Infernal Machine
Namco	Picchiaduro	Ergheiz
Psygnosis	Rompicapo	Levinator
Tecmo	Simulazione	Dead or Alive 2
Tecmo	Simulazione	Monster Rancher 2
Universal Studios	Corse	Running Wild
Working Designs	Azione	Metal Slug

I PIÙ ATTESI DA PSM



1 ► Metal Gear Solid
Non vediamo l'ora di avere una versione PAL di questo gioco tra le mani, in modo da poterlo levare da questa lista. Ormai il conto alla rovescia è iniziato visto che in Giappone è già uscito e in USA è uscito a settembre! DOBBIAMO... CONTROLLARE... LA GIOIA...



2 ► Tenchu
Carlo è andato a dare un'occhiata alla versione occidentale di Tenchu e ci ha assicurato che sarà meraviglioso. I programmatori stanno controllando ogni aspetto del gioco in modo che funzioni meglio che mai. Inoltre verranno anche aggiunti due nuovi livelli!



3 ► Spyro the Dragon
Dobbiamo ammetterlo, Banjo Kazooie del N64 è decisamente bello. Però noi siamo sicuri che quando sarà pronto il nostro amico draghetto, la PlayStation potrà controbattere degnamente al Nintendo. Chris sta già trattando il respiro in attesa di Spyro.



4 ► Crash Bandicoot: Warped
Per favore, Sony, PER FAVORE, mandaci presto la copia definitiva di questo gioco! Steve e Chris nell'attesa continuano a fare quella stupida Crash Dance e ormai ci hanno stressato!!



5 ► Colony Wars: Vengeance
Tutti noi della redazione abbiamo intenzione di passare interi fine settimana a giocare a Colony Wars 2, ma purtroppo conosciamo le regole: se cerchiamo di toglierla dalle mani di Alessandro ci rimettiamo la testa.



6 ► Brave Fencer Musashi
Questa è proprio la grande stagione del Platform su PlayStation! Non ci siamo ancora ripresi dopo aver visto questo gioco all'E3 e la versione occidentale dovrebbe essere ormai pronta per i negozi!



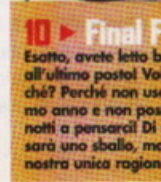
7 ► Xenogears
Humm, un GDR della Square dove vi piazzate all'interno di giganteschi robot in stile Gundam? Non vediamo l'ora di poterlo giocare. Questo potrebbe essere uno dei migliori GDR dell'anno (anche perché Parasite Eve ci ha un po' deluso!).



8 ► Legacy of Kain: Soul Reaver
L'uscita è stata posticipata fino all'inizio dell'anno nuovo? Cavolo! Oh, beh, almeno potremo giocare con una nuova versione il prossimo mese. Non dimenticate di dare un'occhiata al nostro super-servizio il prossimo numero!



9 ► Devil Dice
Noah e Luca ci hanno obbligato a inserire questo gioco nella lista. Da quello che abbiamo visto sembra avere tutte le carte in regola per stare qui. Sarà questo il prossimo grande puzzle game per PlayStation? Speriamo: visto il tempo che è passato da Super Puzzle Fighter...



10 ► Final Fantasy VIII
Esatto, avete letto bene... lo mettiamo all'ultimo posto! Volate sapere perché? Perché non uscirà fino al prossimo anno e non possiamo passare le notti a pensarci! Di certo questo gioco sarà uno sballo, ma non può essere la nostra unica ragione di vita...



Riflettori su: Legacy of Kain: Soul Reaver

Le ultime notizie su questo attesissimo titolo non sono molto buone. La sua uscita è stata posticipata a gennaio del prossimo anno. Che delusione! Beh, per lo meno questo dovrebbe significare che la gente della Crystal D. sta usando il suo tempo per rendere il gioco ancora meglio di come ce lo aspettiamo. Tenete d'occhio il prossimo numero per ulteriori novità.

MADE IN JAPAN

Le ultime novità dal Paese del Sol Levante, fornite da Bill Paris-san e Banzai Chibi-Chan!



Banzai!

Dkagesama de genki, Paris-san! Sul numero scorso hai sostituito il mio gioco Otaku del mese! Maa, ii desu.

Questa volta mi vendico con *Ergheiz!* Inoltre ci sono notizie su *Blaze & Blade Busters* e *Thousand Arms* che si dimostreranno *omoshiroi* per tutti i fan dei GDR. Per gli appassionati di simulazioni c'è un'anteprima su *Navit*. *Hajimeyou!*

► Sarà questo il prossimo super-puzzle game per PlayStation?

U.P.P.

Puelli tra voi che hanno amato *Puzzle Fighter* non dovrebbero farsi sfuggire *U.P.P.* della Panther Software. Lo scopo del gioco è riuscire a unire tre "Sfere dell'Anima" dello stesso colore per farle sparire. A seconda di quante sfere riuscite a far sparire, potrete usare i vostri poteri per bombardare il vostro avversario con le "Sfere dell'Anima".



Eccovi finalmente giunti alla vostra finestra preferita sul mondo del Sol Levante. Dopo le brevi vacanze alle fonti termali, io e Chibi siamo pronti ad affrontare un nuovo inverno pieno di grandi novità. A proposito... cosa ne pensate della nostra rubrica? Vi piace quello che vedete? *Monku ga arimasu ka?* Aspettiamo dei vostri suggerimenti per rendere questo spazio ancora più lungo e importante. Ora però passiamo subito alle novità! Gioiscano gli appassionati della Capcom, perché abbiano delle notizie sulla serie *Capcom Generation*. I fan di giochi di guida saranno felici delle novità su *Rally De Africa!* Gli appassionati di musica dovrebbero gioire per le informazioni su *Great Hits*... Che c'è, Chibi? Genki?

Notizie e Note

► La Square ha tenuto il suo 33° raduno generale al Lafale Museum Roppongi di Tokyo. A dispetto dei problemi economici del Giappone, le vendite nette della Square sono aumentate dall'ultimo trimestre del 96,3% fino a 41.455.000.000 Yen (circa 540 miliardi) e le entrate nette sono aumentate del 304,6% fino a 4.273.000.000 Yen (circa 60 miliardi). Le vendite nette nella divisione Game Software sono arrivate a 36.421.000.000 Yen (circa 470 miliardi): vale a dire 8.790.000 copie vendute dei 17 titoli della Square, pari al 16% dell'intero mercato di videogiochi per console in Giappone. Per le vendite di *Final Fantasy VIII* è stato fissato un obiettivo di sette milioni di copie. La Square ha anche rivelato che svilupperà software per il PDA Sony.

► La Capcom, la Konami, la Square, la Sony CEI e la Namco si sono coalizzate per impedire che vengano vendute copie usate dei loro giochi all'interno della catena di negozi conosciuta come "Famicon Shop Doh". La vendita di versioni di seconda mano di titoli come *Resident Evil 2*, *Twin Bee RPG*, *Parasite Eve*, *Gran Turismo* e *Tekken 3* può causare delle grosse perdite alle società produttrici. Per questo le compagnie hanno imposto una penale ai negozianti che non bandiranno questo tipo di vendita. Anche la Sega Enterprise si unirà alle cinque compagnie quando queste ultime richiederanno i danni ai negozi della catena Kansai.

Capcom Generation

La Capcom ha annunciato quali giochi ci saranno sui prossimi dischi della serie *Capcom Generation*. *Capcom Generation 3* conterrà *Son Son* (ARC-1984), *Vulgar* (ARC-1984), *Higemaru* (ARC-1984) e *Exed Exes* (ARC-1985). *Capcom Generation 4* includerà *Gun Smoke* (ARC-1985), *Commando* (ARC-1985) e *Mercs* (ARC-1990). Infine, *Capcom Generation 5* presenterà *Street Fighter II* (ARC-1991).



◀ *Exed Exes* è stato uno dei rari sparattutto della Capcom.



▲ Il pubblico italiano forse non ricorderà questi titoli. In *Higemaru* (a sinistra) si lanciavano barili mentre si navigava in alto mare. Invece *Son Son* (a destra) era ispirato alle gesta del leggendario Monkey King (Goku).

Street Fighter II Championship Edition (ARC-1992) e *Street Fighter II Turbo* (ARC-1992). I titoli sono stati scelti grazie a un sondaggio tra dei giocatori giapponesi. Che fine hanno fatto *Bionic Commando* e *Strider*?

Great Hits

Se avete gradito *Bust A Groove* non potete perdere *Great Hits*, il secondo gioco della Enix ispirato al mondo della musica. In questo GDR interpretate il ruolo di Pop Chips, un regista amatoriale di videoclip che vive a Noise City. Il sogno di Pop Chips è di vincere il premio per il migliore Videoclip. Questo è il riconoscimento più importante che un regista musicale può ricevere. Un giorno l'intero staff



◀ L'interfaccia ha tutti i controlli necessari per creare uno splendido video musicale.

◀ Meglio non realizzare brutti video per artisti come questo o vi potrebbe infilzare con i suoi capelli!

del Clip Department si ammala a causa di un pranzo avvelenato. Pop Chips non si lascia sfuggire quest'occasione per realizzare il video musicale più bello del mondo e dimostrare così il proprio valore. Il vostro scopo sarà quello di aiutare il protagonista del gioco a realizzare dei videoclip. Dovrete scegliere un brano musicale, selezionare una band e degli attori, posizionare le telecamere e preparare l'illuminazione del set. Dovrete anche occuparvi di commercializzare e vendere il vostro video alle agenzie! In breve il vostro nome diventerà molto popolare, potrete collaborare con artisti sempre più famosi e avrete un crescente numero di fan. *Great Hits* uscirà in Giappone il prossimo autunno.



TOP 10 DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

(al momento della stampa)



1. REAL WINNING ELEVEN 3: WORLD CUP FRANCE '98

Konami; uscito il 28 Maggio. 257.160 copie vendute

2. FIFA ROAD TO WORLD CUP '98

Electronic Arts; uscito il 14 Maggio. 105.849 copie vendute nelle due ultime settimane. 255.917 in totale

3. SOUKAIGI

Square; uscito il 28 Maggio. 92.230 copie vendute

4. THE KING OF FIGHTERS '97

SNK; uscito il 28 Maggio. 90.604 copie vendute

5. WORLD STADIUM 2

Namco; uscito il 29 Aprile. 41.864 copie vendute nelle due ultime settimane. 333.871 in totale

6. LUNA SILVER STAR STORY

Kadogawa Shoten; uscito il 28 Maggio. 36.841 copie vendute

7. PARASITE EVE

Square; uscito il 29 Marzo. 25.146 copie vendute nelle due ultime settimane. 878.183 in totale

8. GRAN TURISMO

SCEI; uscito il 23 Dicembre. 20.626 copie vendute nelle due ultime settimane. 1.816.005 in totale

9. TEKKEN 3

Namco; uscito il 26 Marzo. 18.703 copie vendute nelle due ultime settimane. 1.015.628 in totale

10. STOLEN SONG

SCEI; uscito il 21 Maggio. 16.863 copie vendute nelle ultime due settimane. 48.133 in totale

©1997 TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY

Ultime Uscite in Giappone

TITOLO	EDITORE	GENERE	DATA
Metal Gear Solid	Konami	Azione	3/9/98
Mystic Mind	Mainichi Comm	Simulazione	3/9/98
Cocktail Armony	Astrol	Simulazione	10/9/98
Debut 21	NEC Interchannel	Simulazione	10/9/98
Dolphin Dreams	Konami	Azione	10/9/98
Dodon Pachi	SPS	Sparatutto	10/9/98
Houshin Engi	KOEI	Simulazione	10/9/98
Ranmi's Great Tokyo Parcheesi	Victor Interactive	Da Tavolo	17/9/98
Starlight Scramble	KSS	Simulazione	23/9/98
Aim To Be A Million Seller	FPS	Etc	24/9/98
Blaze & Blade Busters	T & E Soft	GDR	24/9/98
Destrega	KOEI	Picchiaduro	24/9/98
Advanced VG. 2	TGI	Picchiaduro	TBA
Battle Athletes' Meet GTO	Increment P.	Corse	TBA
End Sector	ASCII	GDR	TBA
Happy Divine Girl Detectives	Human	Avventura	TBA
Navit	Art Dink	Simulazione	TBA
Rally De Africa	Prism Arts	Corse	TBA
Simulation RPG Maker	ASCII	Etc	TBA
Slayers' Wonderful	Banpresto	GDR	TBA
U.P.P.	Panther Software	Puzzle	TBA

TBA (To be announced); data da definire

I Migliori Secondo Chibi



DODON PACHI

Dodon Pachi, l'ultimo titolo della SPS è un divertentissimo sparatutto che farà la gioia degli appassionati del genere.

Questo gioco ha un nuovo sistema di punteggio che vi permette di

raddoppiare i vostri punti se riuscite a distruggere i nemici uno dopo l'altro. Come negli altri titoli di questo tipo, anche in *Dodon Pachi* dovrete affrontare orde di perfidi alieni pronti a distruggervi.

Sasuga da na!

► *Gente, questo sì che è un gioco pieno d'azione. Ci sono così tante cose che si muovono sullo schermo che non riesco nemmeno più a trovare la mia maledetta astronave!*



METAL GEAR SOLID

Forse uno dei giochi per PlayStation più attesi. MGS è il capolavoro di Hideo Hojima (*Snatcher*, *Police Nauts*). Prenderete i comandi del mitico agente segreto Solid Snake e dovrete riuscire a fermare un'organizzazione terroristica. Questi criminali vogliono usare una base militare al Polo Nord

per lanciare un missile nucleare. La chiave del gioco è riuscire ad avanzare senza farsi scoprire dai nemici. L'attenzione al dettaglio in MGS è incredibile, ogni singolo elemento è disegnato con grande cura dei particolari! Nel corso del gioco vi aspetta una battaglia contro un gigantesco Mech, un'arma completamente diversa da quelle viste nei giochi *Metal Gear* e *Snake's Revenge* visti sul Nintendo 8-Bit. Questo titolo è imperdibile.



▲ Non riuscite ad aspettare ancora un mese per permettere alla Konami di tradurre questo gioco in inglese? Non possiamo criticarvi, ma vi perderete completamente tutti i dettagli della storia.



I Termini di Chibi

Ossu! Paris-san mi ha dato lo spazio mensile per insegnarvi qualche termine giapponese, così potrete trarre più informazioni dai vostri giornali e dai vostri giochi del Sol Levante! La rubrica di questo mese è dedicata agli sparatutto, sia quelli in cui si usano pistole che quelli in cui si pilota un'astronave. Volete sapere di quali potenziamenti disporrete nel corso del gioco? Ecco il vocabolario che fa per voi!

銃
銃口
引き金
拳銃
ハンドガン
機銃
マシンガン
ベレッタ
マグナム
ショットガン
弾
ガンポッド
キャノン

ju.....pistola
jukou.....fucile
hikigane.....grilletto
kenju.....pistola, revolver
handogan.....pistola
ju.....mitraglietta
mashingan.....mitraglietta
beretta.....Beretta
magunamu.....Magnum
shottogan.....fucile a pompa
tama.....proiettile, munizione
ganpoddo.....gunpod
yanon.....cannone

バルカン
火炎放射器
グレネード
ランチャー
ミサイル
レーザー
ブラスター
発射
連射
撃つ
サイト
ロックオン
ターゲット

barukan.....Vulcan
kaen houshaki.....lanciafiamme
egureneedo.....granata
ranchaa.....lanciamissili
misairu.....missile
reezaa.....laser
burasutaa.....blaster
hassha.....fuoco, colpo
rensha.....fuoco rapido
utsu.....fuoco, colpo
saito.....mirino (di pistola)
rokkuon.....lock on
taagetto.....bersaglio

リロード
レーダー
スピード
船
戦闘機
僚機
アフターバーナー
エアブレイキ
ロール
下降
上昇
空対空
空対地

riiroodo.....ricarica
reedaa.....radar
supiido.....velocità
fune.....astronave
sentouki.aereo da combattimento
ryouki.....aviatore
afutaabaanaa...(postbruciatori)
eabureeki.....freno aereo
rooru.....rollio
kakou.....discesa
joushou.....ascesa
kuutaikuu.....aria-aria
kuutaichi.....aria-terra

Thousand Arms

La Atlus ha finalmente annunciato l'uscita del suo ultimo GDR, *Thousand Arms*. Questo titolo è stato in fase di sviluppo per circa tre anni e mezzo e quindi dovrebbe essere un vero capolavoro. La storia si incentra su Mais Triumph, un sedicenne che salva la gente dal controllo dell'Impero Dianova, che è determinato a conquistare il mon-

do. *Thousand Arms* combina sfondi poligonali 3-D con personaggi realizzati e animati in 2-D. Speriamo che questo gioco sia almeno allo stesso livello di *Rebus*!

do. Mais vive nella verde regione di Kanto ai confini di Tradgald. La famiglia del giovane eroe è specializzata da generazioni nell'allevamento di animali domestici conosciuti come "My Star" (mia Stella), ed è molto famosa in città. La vita tranquilla e agiata della famiglia Triumph viene sconvolta dalla conquista di Kanto da parte dell'Impero Dianova. Dopo che la città viene sottomessa dalle forze avversarie, Mais inizia a vagare senza meta, finché non incontrerà il suo destino, una bellissima quindicenne di nome Sodina Donfreed. La ragazza proviene da Boisbe, capitale di Tradgald, e crede istintivamente in Mais. Comincia così l'avventura del gioco! Questo GDR combina gli sfondi poligonali 3-D con l'animazione 2-D dei personaggi e li fonde perfettamente senza alcuno stacco visivo. Con un po' di fortuna, la potenza combinata della Atlus e della Red Company renderanno *Thousand Arms* un GDR memorabile. Le due compagnie hanno fatto un lavoro eccellente con *Rebus*, quindi è il caso di tenere d'occhio questo titolo quando uscirà nel prossimo mese di dicembre.



◀ Mais deve mettere da parte i conflitti personali, se vuole salvare il mondo.

Navit

La Artlink, la compagnia che ha realizzato la folle serie di *Convenience Store*, fa ora uscire *Navit*. Questo gioco sembra ispirarsi a *Traffic Confusion II* per PC, ma con molte migliorie.

Vestirete i panni di un ufficiale addetto al controllo del traffico. Il vostro compito è combattere gli ingorghi e assicurare il libero scorrimento dei veicoli. Se riuscirete a mantenere basso il flusso del traffico per un certo ammontare di tempo, allora passerete al livello successivo. A seconda dei punti accumulati, potete essere promossi a un grado più alto e avere maggiore responsabilità. Il vostro obiettivo è quello di diventare Ministro della Viabilità.

Per risolvere il problema del traffico dovrete piazzare nuovi semafori, regolarne la durata del "verde" e sincronizzarli con altri. Se questo non dovesse bastare dovrete anche agire sulle strade stesse cambiando i sensi di percorrenza e aggiungendo nuovi segnali stradali. Se non modifierete l'impostazione base delle strade sulla mappa, vi ritroverete presto con degli



▶ Questo insolito titolo vi permetterà di dirigere il traffico di una grande città.

ingorghi paurosi. *Navit* vi permette di interagire con le mappe in modo da rendere vivibile il traffico cittadino. Potrete stabilire dei nuovi limiti di velocità, inserire display luminosi che informano sulle strade meno trafficate e curare la manutenzione del manto stradale. Dovrete anche occuparvi di piazzare dei posti di blocco per tenere sotto controllo i bosozoku (termine che tradotto dal giapponese significa "bande di motociclisti"), ma questo potrebbe causare dei rallentamenti. Tutte queste opzioni dovrebbero rendere questa pazzia simulazione un titolo tanto divertente quanto impegnativo. *Navit* è uscito a settembre e costa 5800 Yen (70.000 lire circa).

Blaze and Blade Busters

Se pensate che *Blaze & Blade: Eternal Quest* della T&E Soft sia un grande gioco con una bellissima trama, aspettate di vedere il suo seguito intitolato *Blaze & Blade Busters*. Questo secondo capitolo aggiunge nuove avventure e migliora il sistema di battaglia e la grafica del primo titolo.

Ritroverete gli stessi personaggi e gli stessi oggetti di *Eternal Quest*. Ci sarà anche un "negozio dell'usato" dove potrete comprare e vendere oggetti in qualsiasi momento del gioco. Questo è un cambiamento radicale rispetto al primo titolo nel quale gli oggetti potevano essere scambiati solo occasionalmente. La grafica del gioco è stata migliorata. La finestra con le informazioni sui personaggi si trova nella parte bassa dello schermo e la nuova inquadratura non permette che gli edifici blocchino la visuale dei personaggi. Forse una delle migliori caratteristiche di *Busters* è la compatibilità con il Multi Tap (Presca Multipla per Joypad) per giocare in quattro.



▶ *Blade Busters* si è fatto attendere, infatti esce molto tempo dopo il suo predecessore *Blaze & Blade: Eternal Quest*.

Potrete utilizzare anche i personaggi di *Eternal Quest*! Tuttavia i dati dei personaggi di *Busters* non potranno essere usati sul gioco precedente. Nella storia ci sono molti scenari da portare a termine. Quando riuscirete a completarne uno, potrete rigiocarlo successivamente quando vi pare. Nella versione Demo sono stati inseriti solo tre scenari, ma in futuro ne saranno aggiunti altri. Questo titolo è raccomandato agli appassionati di simulazioni e di GDR. Attualmente è pronto al 90% e dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi nei prossimi giorni.

Rally De Africa

L'Africa è lo scenario dell'ultimo gioco di corse per PlayStation della Prism Arts, *Rally De Africa*. Le gare di questo gioco sono suddivise in tre categorie, caratterizzate dalla cilindrata della macchina: K (660 cc), A (2000 cc) e S (Illimitata). Ogni categoria ha delle caratteristiche specifiche che si adattano a determinati tipi di corse. Il punto di forza di *Rally De*

Africa è il suo "Memory Battle System" che salva il tempo sul giro di ogni giocatore. Dovrete darvi da fare per cercare di migliorare sempre le vostre prestazioni. Le macchine possono scontrarsi l'una contro l'altra e possono uscire dai sentieri prefissati per andare fuori strada alla ricerca di scorciatoie. *Rally De Africa* della Prism Arts sarà compatibile col Dual Shock e dovrebbe essere da poco disponibile nei negozi giapponesi.

▶ In *Rally De Africa* vi lancerete in spericolati safari a tutta velocità.



IL GIOCO PSM OTAKU DEL MESE!

Ehrgeiz

D ultimamente si sono sentite molte voci contrastanti sulla possibile uscita di *Ehrgeiz* su PlayStation. Il gioco è stato distribuito in sala giochi dalla Namco, ma sembra che sarà la Square a occuparsi di convertire e vendere la versione PlayStation di questo titolo. Una demo giocabile di *Ehrgeiz* è stata inclusa nella confezione giapponese di *Brave Fencer Musashi*. Questa prima versione del gioco permette di giocare in tre modalità (Vs, Unlimited Battle e Battle Runner), di scegliere tra tre diverse arene (Ring, Tetto e Coliseum) e di selezionare il vostro personaggio tra tre combattenti (Yoko, Godhand e Cloud). Come in altri giochi simili della Square, anche in *Ehrgeiz* il combattimento non si svolge su un piano bidimensionale, ma i lottatori possono muoversi liberamente per il ring. Potrete scappare e saltare su un piano rialzato per sfuggire agli attacchi del nemico o potrete cercare di corrergli attorno e attaccarlo alle spalle. *Ehrgeiz* è stato sviluppato dalla Dream Factory ed è per questo che assomiglia a un'evoluzione di *Tobal*. Anche le arene del gioco sono tridimensionali. Alcune sono sviluppate su più livelli. Potrete così sfruttare le differenze d'altezza a vostro vantaggio inventandovi



► Il VS mode presente nella demo vi permette di scegliere tra tre personaggi e tre fondali.

sempre nuove tecniche di combattimento. Sul ring ci sono anche delle casse e degli altri ostacoli su cui potrete saltare per sfuggire ai nemici o per attaccarli dall'alto. Le casse possono anche essere tirate contro gli avversari e quando si rompono rivelano alcuni oggetti. Questi possono essere delle armi (come il coltello da lancio) o dei potenziamenti che aumenteranno le vostre capacità d'attacco. Ogni personaggio ha una super-mossa personale. Alcuni hanno degli attacchi a lunga gittata, come il laser (Godhand) e lo yo-yo (Yoko), altri possono usare spade (Cloud) o trasformarsi in animali. Per usare queste armi e abilità speciali non dovrete imparare nessuna complicata sequenza di comandi. Infatti vengono attivate semplicemente premendo un pulsante specifico. Attualmente *Ehrgeiz* è pronto solo al 15% e non è ancora stata annunciata una data ufficiale d'uscita. Vi terremo costantemente informati, quindi siate pazienti.



► In sala giochi, Cloud era uno dei personaggi segreti mentre nella demo per PlayStation è selezionabile subito. Insieme a lui, nella versione definitiva di *Ehrgeiz* ci sarà anche Tifa e un altro personaggio preso da *Final Fantasy VII*.



► Ehrgeiz permette di spostarsi liberamente in arene multi-livello.

► Il braccio laser di Godhand colpisce in pieno Cloud. In *Ehrgeiz* ci sono delle armi davvero mitiche.



▼ Battle Runner è una corsa in cui potrete riempire l'avversario di pugni e calci.

► Yoko ha 17 anni ed è già un'agente dell'Interpol. La sua arma è uno yo-yo.



I fondali sono molto belli. Guardate, per esempio, il Coliseum.



◀ Nell'Unlimited Battle Mode dovrete combattere orde di nemici che vi attaccano incessantemente. Questa modalità ricorda il "Force Mode" di Tekken 3.



► Oltre a essere un mercenario, Godhand è anche il presidente della Mishima Construction. Nel suo braccio è nascosto un potente fucile laser. Per liberarsi degli avversari usa anche mine e bombe a mano.

Sayonara,
Otaku!



HEY
RIKIMARU,
COSA NE PENSI DI
EHRGEIZ? ASPETTA UN
ATTIMO, MA TU SEI
PARIS-SAN
TRAVESTITO!

EHI AMICI! EHRGEIZ SEMBRA VERAMENTE MITICO! MI PIACEREBBE SAPERE QUALI ALTRI GRANDI GIOCHI SONO PRONTI A USCIRE PER LA PLAYSTATION! SIETE CURIOSI ANCHE VOI? PURTROPPO CI TOCCHERÀ ASPETTARE UN MESE PER SCOPRIRE QUALI NOVITÀ CI ASPETTANO DAL GIAPPONE! BUON DIVERTIMENTO A TUTTI!



RECENSIONI

le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili
sul pianeta terra

Anche se la PlayStation è la migliore console del mondo non significa che tutti i suoi giochi riescano col buco. Le nostre recensioni fanno una radiografia degli ultimi titoli, in modo da farvi sapere quali vale la pena comprare e quali lasciar perdere.

GIOCHI DEL MESE

Parasite Eve	pag. 22
Fluid	pag. 23
Zero Divide 2	pag. 23
S.C.A.R.S.	pag. 24
C: The Contra Adventure	pag. 25
Shadow Gunner	pag. 25
C&C Red Alert Retaliation	pag. 26
Bottom of the Ninth '99	pag. 26
G-Darius	pag. 27
All Star Tennis	pag. 28
Kula World	pag. 28

CHIARO E SEMPLICE, NELLO STILE PSM



Questo è il Riassunto Giochi. Una serie di note brevi per i pigri che non vogliono leggere l'intera recensione.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto da 1 a 5.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnati questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli e apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuole dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.

LA SCALA DI GIUDIZI DI PSM

Qui a PSM vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco (e di questi tempi non è facile riuscire a farseli cambiare dai negozianti). Così quando ci prepariamo a recensire un gioco continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quelle centomila lire tanto faticosamente risparmiate?!" Per sintetizzare il valore generale del gioco, abbiamo deciso di usare una scala di giudizi a cinque stelle. Abbiamo optato per questa soluzione per evitare fastidiose speculazioni sui classici giudizi in percentuale. Così, se assegniamo cinque stelle a un gioco, garantiamo che non potrà deludere nessuno, quindi potrete comprarlo a scatola chiusa!

IL VERO VOLTO DI UN VOTO



Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!



Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovrete sicuramente procurarvelo!



Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.



Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.



Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.



P. 22



P. 24



P. 25



P. 26

Pagellone

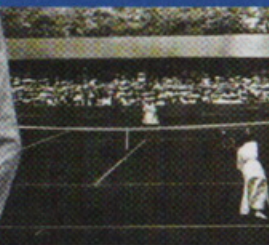
Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Controllate la lista e verificate se ce n'è qualcuno che vi manca!

Adidas Power Soccer '99 00
Alundra 0000
Arc's Gr. Hits: Atari Col. 2 0001/2
Auto Destruct 0001/2
Azure Dreams 0001/2
Bio F.R.E.A.K.S. 000
Blasto 000
Bloody Roar 0000
Breath of Fire III 00001/2
Broken Sword 001/2
Cardinal Syn 00
Cool Boarders 2 0001/2
Courier Crisis 01/2
Crash Bandicoot 2 00000
Circuit Breakers 0000
Dead or Alive 00001/2
Deathtrap Dungeon 00

Diablo 00001/2
Dragon Ball GT Final Bout 0
Duke Nukem: TM 0000
Einhänder 00001/2
Elemental Gearbolt 000
FIFA '98 0001/2
Final Fantasy Tactics 0000
Forsaken 0000
Fox Sports Soccer '99 01/2
Frogger 0
Gex: Enter the Gecko 0000
Granstream Saga, The 0001/2
Gran Turismo 00000
HotShots Golf 0000
Int'l Superstar Soccer '98 0000
Jersey Devil 0001/2
Jet Moto 2 0001/2
Kartia 0000
Mega Man Legends 0000
MLB '99 000
Monopoly 01/5
Monster Rancher 00001/2
Mortal Kombat 4 0001/2
N2O 001/2

Nagano Winter Olym. '98 0001/2
NBA: In The Zone '98 000
NCAA GameBreaker '98 00000
NFL Xtreme 001/2
NFS III: Hot Pursuit 00001/2
Pocket Fighter 0001/2
Resident Evil 2 00000
Riven 000
Road Rash 3-D 000
Saga Frontier 001/2
San Francisco Rush 00
Sentinel Returns 01/2
Speed Racer 00
Tekken 3 00000
Test Drive 4 0000
Theme Hospital 0000
Tomba! 0000
Tomb Raider 2 00000
Triple Play '99 000
Turbo Prop Racing 0000
Vigilante 8 00001/2
VR Baseball '99 0001/2
World Cup '98 0001/2
X-Men Vs. Street Fighter 000

1898



**past
TENNIS**

**actua
TENNIS**



1998

l'evoluzione della specie.



Parasite Eve



▲ La Square è riuscita a creare dei fondali ancora più dettagliati di quelli visti in *Final Fantasy VII*. Vi sembrerà di girare veramente per le strade della "Grande Mela".

IL NUOVO GDR CINEMATOGRAFICO DELLA SQUARE NON CONVINCE MOLTO

Squaresoft. Questo marchio è stato sinonimo di qualità e innovazione fin dai tempi del Nintendo 8-bit. I loro grandiosi GDR e i loro picchiaduro innovativi hanno veramente fatto la storia dei videogiochi. In tanti anni di duro lavoro questa software house giapponese ha sbagliato pochissimi titoli. Purtroppo *Parasite Eve* sembra essere tra quelli decisamente meno riusciti. *Parasite Eve* nasce dall'idea di creare un GDR con taglio cinematografico più orientato all'azione. La trama del gioco si ispira a un romanzo molto popolare in Giappone. Prenderete il controllo di Aya Brea, una bella e inesperta poliziotta di New York che viene coinvolta in una terribile serie di avvenimenti. Il vostro

nemico principale sarà un'affascinante donna chiamata Eve. Eve non è la solita criminale, è infatti dotata di un grande potere che le permette di controllare e plasmare le cellule di ogni organismo vivente. Può trasformare gli animali in mostri o distruggerli facendoli bruciare vivi. Aya è immune al potere di Eve e quindi è l'unica persona in grado di fermarla.



▲ Le sequenze FMV sono ancora più belle di quelle viste nei vecchi giochi della Square. Purtroppo non ce ne sono molte.

La struttura di gioco di *Parasite Eve* è molto simile a quella di *Resident Evil*. Anche qui potrete muovere il vostro personaggio poligonale su dei fondali 3-D estremamente belli e dettagliati. Dovrete spostarvi da una locazione all'altra in cerca di armi e di indizi che vi portino al nascondiglio di Eve. Lungo la strada incontrerete creature mutate, nemici da incubo e molte sequenze FMV di livello cinematografico.

Il sistema di combattimento è un'evoluzione più dinamica e interattiva di quello usato in *Final Fantasy VII*. Quando Aya incontra un nemico, non verrete trasportati in un apposito schermo per i combattimenti. Il mostro apparirà sul fondale in cui vi trovate e la lotta avrà inizio. Potrete muovervi liberamente per lo schermo nel tentativo di evitare gli attacchi avversari. Per poter attaccare i nemici dovrete però attendere che la vostra Barra Azione sia al massimo. Questo stile di combattimento è sicuramente innovativo, ma ha anche qualche problema. Spesso incontrerete i nemici quando vi trovate in aree strette dove non c'è spazio per muoversi liberamente. A volte vi ritroverete intrappolati in un angolo tra uno o più nemici che vi attaccano da ogni lato.



PRODOTTO
Square/EA
SVILUPPO
Square
GENERE
GDR/Avventura



◀ Dovrete esplorare alcune delle zone più famose di New York, come il Chrysler Building e Chinatown.

Questo porta a una grande frustrazione. Un altro punto negativo del gioco è il sistema di potenziamento degli armamenti. E' possibile cambiare molte caratteristiche delle armi e delle armature, ma il processo necessario per effettuare questi potenziamenti può generare un po' di confusione. Il gioco ha una sezione che vi dovrebbe spiegare meglio la dinamica di tali potenziamenti, ma non è molto chiara.

Parasite Eve sembra essere un ibrido: come GDR delude perché non approfondisce molto lo sviluppo dei personaggi e la storia è poco coinvolgente. Come gioco d'azione fallisce perché il sistema di combattimento deve essere ancora migliorato e il sistema di potenziamento delle armi è troppo complesso. Se a tutto questo ci aggiungete il fatto che molta gente l'ha terminato in meno di 14 ore, otterrete un gioco che non risponde ai parametri qualitativi a cui la Square ci ha abituato. Agli appassionati di GDR consigliamo di affittare questo gioco prima di comperarlo.



L'aspetto più innovativo di *Parasite Eve* è il sistema di combattimento molto più attivo e dinamico di quello visto in *FFVII*.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	3
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	3.5
PRESENTAZIONE	4.5
LONGEVITÀ	1

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LE ECCEZIONALI SEQUENZE FILMATE CREANO UNA GRANDE ATMOSFERA DI GIOCO
- ▲ IL GIOCO NASCONDE UNA SPECIALE MODALITÀ EX CHE FORNISCE NUOVE SFOIE A COLORI CHE HANNO TERMINATO IL GIOCO

- ▼ E' UN PO' TROPPO CORTO RISPETTO AD ALTRI GDR
- ▼ IL SISTEMA DI BATTAGLIA E ANCORA IMPERFETTO E A VOLTE E' UN PO' FRUSTRANTE
- ▼ LA STORIA NON TROPPO COMPLESSA POTREBBE ANCORARE QUALCHE GIOCATORE

VOTO FINALE PSM:

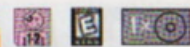
LONTANO DALLA PERFEZIONE, MA RIMANE SEMPRE UN BUON GIOCO



Fluid

UN GIOCO CHE VI IMMERGE NEL MONDO DELLA MUSICA!

Siete scontenti della musica moderna? Avete sempre sognato di diventare musicisti anche se non capite nulla di musica? Bene, la vostra PlayStation è in grado di esaudire anche questo vostro sogno. *Fluid* è un titolo veramente particolare che vi permetterà di creare un'infinità di brani musicali mentre esplorate tranquillamente dei fondali marini. Quando ci giocherete per la prima volta, vi ritroverete ai comandi di un delfino che nuota placidamente per l'Oceano. Mentre vi rilassate e vi godete il paesaggio, troverete le entrate per dieci differenti mondi musicali. Dentro questi ambienti (chiamati "Wire", "Abyss", "Peace", etc.) recupererete degli spezzoni sonori e delle campionature che vi saranno utili per creare i vostri brani musicali. Potrete trovare circa 600 elementi da usare nelle vostre composizioni. Nella zona re-mix avrete la possibilità di unire tutto ciò che avete trovato, trasformandolo in qual-


PRODOTTO

Konami

SVILUPPO

Konami

GENERE

Sports/Baseball



«Fluid vi permette di nuotare in mondi pieni di luci e di suoni per creare dei vostri brani musicali. In questo "gioco" non avrete altro da fare.

cosa di piacevole da ascoltare. Potrete unire pezzi musicali recuperati da ogni ambiente di gioco per dare vita a composizioni sempre più complesse. Nella sala re-mix potrete interagire con i suoni e con i brani musicali, cambiandogli tonalità, ritmo, volume e altre caratteristiche. In meno di 30 minuti potrete diventare anche voi dei veri compositori. Come avrete sicuramente capito *Fluid* non è un vero gioco, ma una specie di centralina di montaggio musicale con un'interfaccia grafica molto originale. Non aspettatevi nessuna sfida, oltre quella di creare la musica dei vostri sogni. Dal punto di vista tecnico, i fondali sono abbastanza estesi e curati. Alcuni offrono anche delle divertenti esperienze psichedeliche. La grafica del delfino non è molto definita, inoltre il povero mammifero marino ha sempre un'espressione dispiaciuta. La parte musicale è perfetta per chi di musica ne capisce poco. Il sistema di creazione dei brani, infatti, non permette delle funzioni avanzate che potrebbero fare la felicità dei musicisti più esperti. In ogni caso *Fluid* è consigliato a tutti quelli che cercano qualcosa di veramente originale o vogliono provare l'emozione di dare una festa in cui si balla sulle loro musiche.

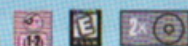
VOTO FINALE PSM:

Non è un gioco, ma un'esperienza musicale unica



PAGELLA ★ PSM	
GRAFICA	3.5
SONDRO	5
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	5
PRESENTAZIONE	3.5
LONGEVITÀ	
1° ORA	1° GIORNO
1° SETT.	2° SETT.
1° MESE	2° MESE
RIASSUNTO ★ GIOCO	
▲ POTRETE CREARE DEI BRANI MUSICALI SENZA CAPIRE NULLA DI MUSICA	▼ UN PO' TROPPO LIMITATA LA POSSIBILITÀ D'INTERAZIONE CON GLI SPEZZONI MUSICALI CHE RECUPERATE
▲ DIVERTENTE E RILASSANTE, ADATTO SOPRATTUTTO A CHI AMA L'ACID JAZZ E LA MUSICA NEW AGE	▼ LA GRAFICA È UN PO' DATATA VISTO CHE QUESTO GIOCO È USCITO IN GIAPPONE NEL DICEMBRE DEL '96
▲ UN CONCETTO (DAVERO) ORIGINALE	

Zero Divide 2


PRODOTTO

Sony

SVILUPPO

Zoom

GENERE

Picchiaduro



«A parte le animazioni fluide e ben realizzate, Zero Divide non aggiunge nulla di nuovo all'ormai inflazionato mondo del picchiaduro.

In questo modo lo renderete più vulnerabile agli attacchi in quella parte del corpo. Purtroppo questi colpi critici non modificano in alcun modo le capacità offensive dei robot.

L'unica vera novità di *Zero Divide 2* è la possibilità di salvare più di 200 replay su una singola memory card. Dopo l'uscita di grandi picchiaduro come *Tekken 3*, *Dead or Alive* e il divertente *Bloody Roar*, non si capisce come possa interessare un gioco così povero di innovazioni. Forse se fosse uscito un anno fa avrebbe avuto maggiori possibilità di successo. Anche se vi è piaciuto moltissimo il primo gioco, vi consigliamo di valutare *Zero Divide 2* con molta attenzione. A parte qualche nuovo personaggio, non ha molto da offrire in più del primo.



UN PICCHIADURO DI CUI NON SI SENTIVA LA MANCANZA

1 Il primo *Zero Divide* è uscito molto tempo fa, quando ancora la PlayStation muoveva i suoi primi passi nel mondo dei videogiochi. All'epoca questo titolo riscosse un discreto successo grazie ai suoi robot tridimensionali impegnati in micidiali combattimenti corpo a corpo. Dopo un anno dalla sua effettiva uscita in Giappone, ecco arrivare anche in Italia questo seguito. *Zero Divide 2* sembra venire da un lontano passato. La sua grafica e la sua giocabilità non riescono assolutamente a essere al livello degli attuali giochi per PlayStation. Gli otto robot che componevano il cast del gioco originale, sono tornati insieme ad altri 4 nuovi combattenti. I personaggi sono disegnati in uno stile blando e la loro realizzazione grafica poligonale è decisamente poco esaltante. Il gioco gira alla velocità di 60 fotogrammi al secondo. Questo permette una maggiore fluidità nei movimenti, ma stranamente non migliora il metodo di controllo. I personaggi rispondono ai vostri comandi con una lentezza a volte frustrante. Le animazioni dei robot sono comunque molto realistiche e piacevoli da guardare. In questo seguito è stata anche ripresa l'idea che i robot possono essere danneggiati nel corso delle battaglie. A volte potrete distruggere l'armatura dell'avversario.

PAGELLA ★ PSM	
GRAFICA	3.5
SONDRO	4
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	1.5
PRESENTAZIONE	3
LONGEVITÀ	
1° ORA	1° GIORNO
1° SETT.	2° SETT.
1° MESE	2° MESE
RIASSUNTO ★ GIOCO	
▲ LE ANIMAZIONI SONO MOLTO FLUIDE E BEN REALIZZATE	▼ MANCA DI IDEE ORIGINALI SIN A LIVELLO GRAFICO CHE A LIVELLO DI STRUTTURA DI GIOCO
▲ LE 16 ARENE DI GIOCO SONO BEN REALIZZATE	▼ UN PO' TROPPO LENTO NEL RISPONDERE AI COMANDI DEL GIOCATTORE

VOTO FINALE PSM:

L'unica cosa che ci viene in mente da dire su questo gioco è "perché?!"



S.C.A.R.S.



▲ S.C.A.R.S. è pieno di effetti speciali luminosi. Questo serve per aumentare ulteriormente l'atmosfera del gioco.

PREPARATEVI A GUIDARE DELLE VERE BELVE DELLA STRADA!

1 Immaginate un lontano futuro in cui il genere umano si è completamente estinto. La terra è in mano a 9 super-computer annoiati che per passare il tempo decidono di sfidarsi in emozionanti gare in un mondo virtuale. Questa trama surreale fa da sfondo a S.C.A.R.S., il nuovo coloratissimo gioco di corse della Ubi Soft.

Anche se questo gioco può apparentemente sembrare simile a molti altri titoli di corse futuristiche, S.C.A.R.S. è in realtà pieno di sorprese e di piccoli tocchi di classe. Le vetture selezionabili sono molto originali. La loro forma ricorda alcuni animali come il leone, l'elefante, il rinoceronte, lo squalo e altri ancora per un totale di 9 (di cui 4 nascosti). Le piste su cui dovrete correre sono 9 (di cui una nascosta) e sono state progettate per assicurare un livello di difficoltà crescente. Lungo il circuito potrete trovare alcune scorciatoie o passaggi segreti che vi faranno guadagnare tempo sui vostri avversari. Come ogni corsa futuristica che si rispetti, anche in S.C.A.R.S. troverete un'infinità di armi con cui bersagliare le macchine nemiche. Potrete trovarne sia di difen-

sive (come i magneti, gli aculei e gli stopper), sia d'attacco (tipo missili, bombe a tempo e boomerang). L'azione di gioco è sempre velocissima e furiosa. Il controllo delle vetture è perfetto soprattutto se si usa il comando analogico. La grafica è molto curata e piena di tocchi di classe. La cosa più incredibile di questo titolo è però la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente su un solo schermo. Coloro che possiedono un multi-tap (presa multipla) potranno divertirsi in



▲ Il gioco ha anche una modalità per personalizzarsi i circuiti e i tornei. Malgrado questo, nove percorsi sono sempre un po' pochi.



PRODOTTO

Ubi Soft

SVILUPPO

Vivid Image

GENERE

Corsa Auto



▲ I circuiti hanno molte scorciatoie e passaggi alternativi. Per aumentare le possibilità di vittoria dovrete riuscire a scoprire quelle più adatte alle caratteristiche del vostro mezzo.

emozionanti gare con lo schermo diviso in 4 come nei giochi per Nintendo 64. Logicamente la grafica perde un po' di dettaglio per mantenere sempre alta la velocità delle gare. S.C.A.R.S. offre una vasta sezione di opzioni. Ogni caratteristica del gioco può essere personalizzata. Addirittura l'uso delle armi può essere disabilitato per potersi affrontare in sfide più corrette dove conta solo l'abilità di guida. Purtroppo nove piste sono un po' pochine e il gioco tende a diventare difficile troppo presto. Nei circuiti più avanzati dovrete stare sempre all'erta. Anche se guidate perfettamente e prendete tutte le scorciatoie, vi ritroverete sempre alle spalle un avversario pieno di armi pronto a fregarvi a pochi metri dal traguardo. Veramente frustrante.

S.C.A.R.S. è il titolo ideale per chi ama i giochi di corsa veloci e divertenti. Ci rimarrete incollati finché non riuscirete a scoprire tutti i percorsi e le macchine. Se poi avete un Multi-Tap, allora non dovrete assolutamente farvi sfuggire questo gioco.

Quando si gioca da soli, le piste sono molto curate e piene di dettagli.



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4
LONGEVITÀ	1° ORA 1° GIORNO 1° SETT. 2° SETT. 1° MESS. 2° MESS.

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ SI PUÒ GIOCARE IN QUATTRO CONTEMPORANEAMENTE SULLO STESSO SCHERMO
- ▲ IL GIOCO È VELOCE E DIVERTENTE
- ▲ LA GRAFICA DEI CIRCUITI E DELLE MACCHINE È MOLTO ORIGINALE

- ▼ CI SONO SOLO NOVE PISTE SU CUI GAREGGIARE
- ▼ IL COMPUTER TENDE A IMBROGLIARE PER EVITARE DI ESSERE INSTANZIATO

VOTO FINALE PSM:

UN GIOCO DI CORSA FRENETICO E DIVERTENTE CHE VI PIACERÀ



C&C Red Alert Retaliation



PRODOTTO
Westwood Studios
SVILUPPO
Westwood Studios
GENERE
Strategia in Tempo Reale



« Anche se la grafica di Retaliation non è niente di speciale, le nuove unità e le nuove missioni si rivelano delle aggiunte importanti per la serie.

UN ALTRO SUCCESSO PER I FAN DELLA SERIE

La Westwood Studios è stata una delle prime società ad accorgersi che non basta convertire perfettamente un gioco del PC su PlayStation per garantirsi buone vendite. Hanno infatti studiato tutte le caratteristiche della PlayStation e hanno adattato il loro gioco a un mercato completamente diverso da quello del PC. Grazie al professionismo degli sviluppatori della Westwood, Red Alert è stata una delle migliori conversioni da PC che la PlayStation abbia mai avuto. Il gioco aveva nuove musiche, nuovi livelli e permetteva l'uso del cavo di collegamento e del PS Mouse.

Questo ulteriore "seguito" di Command & Conquer dimostra ancora una volta che la Westwood sa fare il suo mestiere. Retaliation ha 34 livelli nuovi di zecca, oltre 100 mappe per più giocatori e 16 nuovi motivetti. Potrete usare sette nuove unità da sballo, tra cui il Chronotank per teletrasporto, il distruttivo Camion di Demolizione e l'utilissimo Meccanico da Campo. I programmatori hanno anche trovato il tempo di rivedere le caratteristiche delle vecchie unità in modo da bilanciare meglio il gioco. Naturalmente Retaliation permette ancora di usare il Cavo di Collegamento (Link Cable) e il PS Mouse. Se non avete amici appassionati di Command & Conquer,

questo gioco offre anche una Modalità Skirmish in cui potrete sfidare delle unità controllate dal computer e affinare le vostre doti di stratega.

Il cambiamento più rilevante rispetto al suo predecessore è il modo in cui vengono condotte le missioni. Questa volta la guerra è composta da quattro differenti campagne. Portando a termine le varie missioni, potrete salire di grado e accedere a una nuova campagna. State pronti, perché la difficoltà aumenta assieme al grado. Purtroppo, anche con tutti questi punti a favore, Retaliation non attirerà i giocatori che non amano i giochi di strategia in tempo reale come C&C. Gli appassionati della serie dovrebbero però volare al negozio più vicino e comprarlo subito. Non rimarranno delusi.



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	4
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3
LONGEVITÀ	1° ORA 1° GIORNO 1° SETT. 2° SETT. 1° MESE 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LE TANTE MISSIONI VI TERRANNO OCCUPATI PER UN BEL PO'
- ▲ LE NUOVE UNITÀ AGGIUNGONO PROFONDITÀ AL GIÀ SOLIDO SISTEMA DI GIOCO
- ▲ C'È LA POSSIBILITÀ DI USARE IL CAVO DI COLLEGAMENTO E IL PS MOUSE
- ▲ IL NUOVO SISTEMA A CAMPAGNE È MIGLIORE PER GESTIRE LE INNUMERABILI MISSIONI
- ▼ LA GRAFICA AVREBBE POTUTO ESSERE MIGLIORATA UN PO' DI PIÙ

VOTO FINALE PSM:

IMPERDIBILE PER GLI APPASSIONATI DI GIOCHI DI STRATEGIA IN TEMPO REALE



Bottom of the Ninth '99

LA KONAMI NON RIESCE A SFRUTTARE AL MEGLIO IL SUO GIOCO SUL BASEBALL

1 Il primo Bottom of the Ninth per PlayStation è stato un buon gioco un po' sottovalutato. Il suo scopo era cercare di riprodurre il più fedelmente possibile le meccaniche di una partita di baseball. Quel gioco non aveva né la grafica strabiliante né gli effetti speciali di molti altri titoli simili. Però bisognava impegnarsi molto per riuscire a colpire la pallina con la mazza o per eseguire un buon gioco difensivo. In questo seguito la Konami ha reso tutto più semplice. Il realismo di gioco è stato diminuito nella speranza di attrarre nuovi acquirenti. Ora non bisogna più perdere un'incredibile quantità di tempo per organizzare la battuta o per far pratica prima di una partita (anche se è ancora inclusa una modalità Allenamento). L'aggiunta di un indicatore di posizione rende molto più facile individuare la traiettoria della palla dopo



PRODOTTO
Konami
SVILUPPO
Konami
GENERE
Sports/Baseball



« La grafica di Bottom of the Ninth '99 non è al livello degli altri giochi sportivi della Konami (come ISS Pro '98).

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	2.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	2.5
LONGEVITÀ	1° ORA 1° GIORNO 1° SETT. 2° SETT. 1° MESE 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ L'INTERFACCIA BATTITORE/LANCIATORE RISPONDE BENE AI CONTROLLI
- ▲ IL MOVIMENTO DELLA PALLINA E DEI GIOCATORI È MOLTO REALISTICO
- ▼ LA GRAFICA NON È UN GRANCHÉ, ANCHE SE IN FONDO NON È PROPRIO CIRENDA
- ▼ MANDANDO LE SQUADRE DELLA LEGA
- ▼ CI SONO TROPPO POCHE VISUALI DI GIOCO

una battuta.

Fortunatamente la sfida battitore/lanziatore è ancora abbastanza realistica e divertente. Il lanciaore non fa dei lanci irreali con effetti speciali tipo cartone animato. Il battitore dovrà capire che tipo di traiettoria ha la palla e reagire di conseguenza. BOTN potrebbe scoraggiare giocatori giovani e coloro che non ne capiscono molto di baseball perché l'abilità di ribattere un lancio si acquista solo dopo molto allenamento (specie nella modalità All Star). Dovrete usare lo stesso approccio dei veri battitori (posizione studiata, attenzione al tipo di lancio e così via) se volete sperare di colpire la palla. Visto che questo titolo ha una meccanica di gioco così solida (cosa più unica che rara in un gioco di baseball) è una vergogna che la grafica sia mediocre e che non attragga nuovi giocatori.

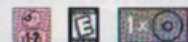
Diminuire il realismo di gioco non è stato sufficiente per attirare un nuovo pubblico. Si sono solo diluite le caratteristiche positive che avevano reso così particolare la prima incarnazione di questa serie.

VOTO FINALE PSM:

UN ALTRO BUON GIOCO SUL BASEBALL CHE NON È IN GRADO DI EMERGERE



G Darius


PRODOTTO
THQ
SVILUPPO
Taito
GENERE
Sparatutto


◀ G Darius è disponibile in versione Pal grazie alla 3D Planet. Ora potranno gioire anche gli amanti degli sparatutto che non hanno la PlayStation modificata.

IL TEMPO DEGLI SPARATUTTO SEMBRA ESSERE TORNATO

Dopo il bellissimo *Einhander*, anche la Taito con *G Darius* contribuisce a dare nuova linfa vitale al genere degli sparatutto. Come in tutti i giochi di questo genere la trama è piuttosto semplice, il vostro compito sarà di salvare la Terra dall'invasione di un esercito di pesci robot. Si avete capito bene! Tutti i nemici che affronterete in questo gioco hanno la forma di pesci, molluschi e crostacei. A parte questa premessa ridicola, *G Darius* offre moltissimo divertimento e azione in puro stile sala giochi. Come vuole la tradizione degli sparatutto, avrete un vasto arsenale di armi che comprende laser, missili e scudi potenziabili. La novità del gioco è il nuovo dispositivo di cui è armata la vostra astronave, la *capture ball* (sfera imprigionante). Questa sfera ipnotica ha il potere di portare dalla vostra parte uno dei tanti nemici che vi attaccano durante l'azione. Potrete catturare quasi tutte le astronavi standard e anche i boss di metà livello dopo che gli avrete inflitto un po' di danni. Troppo bello! Ogni avversario che portate dalla vostra parte ha un diverso tipo di comportamento. Alcuni imiteranno le azioni della vostra astronave, altri si posizioneranno su un lato e spariranno a ripetizione, altri ancora si occuperanno solo di difendervi senza aiutarvi negli attacchi. Cercate di catturare il nemico giusto al momento giusto, sarà più facile riuscire ad avanzare nel gioco. Se premete il pulsante della *capture ball* mentre è collegata a un'astronave nemica, causerete un'esplosione che vi proteggerà dai colpi avversari per qualche secondo. Infine potrete anche trasformare i nemici in colonne d'energia capaci di distruggere tutti gli avversari sullo schermo. Questo attacco



▶ In alcuni momenti lo schermo sarà pieno di nemici. Cercate di mantenere i nervi saldi e preoccupatevi solo di evitare i colpi degli avversari.

◀ Il sistema di cattura dei nemici di *G Darius* vi obbligherà a fare delle scelte strategiche.

può anche essere usato contro i boss di fine livello per contrastare i loro potenti raggi laser.

I nemici finali di *G Darius* sono enormi e piuttosto agguerriti. Anche i livelli di gioco sono ben studiati e offrono al giocatore la possibilità di scegliere il percorso da seguire. La grafica è una perfetta unione di 3-D e 2-D. Gli sfondi poligonali sono molto curati e pieni di tocchi di classe. I rallentamenti sono minimi e non ci farete neanche caso. La musica è un misto techno/new age che si fonde alla perfezione con l'azione di gioco. 15 livelli, 30 boss e 9 gradi di difficoltà contribuiscono a allungare la longevità di questo titolo. *G Darius* è uno sparatutto frenetico e divertente anche se a tratti un po' difficile. Se siete amanti del genere non potete assolutamente farvelo sfuggire.



◀ Alcuni boss di fine livello sono così grandi che non entrano nello schermo. Per questo bisogna attaccare le parti del loro corpo singolarmente.



▶ Tutti i nemici di questo gioco hanno la forma di pesci meccanici. Spremiamo che vi piaccia la frittura di mare globale.

PAGELLA ★ PSM	
GRAFICA	4
SONORO	3,5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	3
LONGEVITÀ	4
1° ORA 1° GIORNO 1° SETT. 2° SETT. 1° MESE 2° MESE	

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▶ IL SISTEMA DI CATTURA E UTILIZZO DEI NEMICI È DIVERTE E INNOVATIVO
- ▶ L'AZIONE FRENETICA DEL GIOCO VI COINVOLGERÀ SUBITO

- ▶ DOVRETE IMPEGNARVI MOLTO PER PORTARE A TERMINE I 15 LIVELLI DI GIOCO
- ▶ UN PO' DIFFICILE SOPRATTUTTO NEI LIVELLI PIÙ AVANZATI

VOTO FINALE PSM:

UN'ALTRA RAGIONE DI GIOIA PER TUTTI GLI AMANTI DEGLI SPARATUTTO



Kula World



PRODOTTO

Sony

SVILUPPO

Sony

GENERE

Puzzle game



Per riuscire a scappare dai livelli più avanzati, dovrete mettere a dura prova il vostro senso dell'orientamento. Non perdetevi mai la concentrazione e non fatevi prendere dal mal d'aria.

UN MONDO DI LABIRINTI TRIDIMENSIONALI PER GLI AMANTI DEI ROMPICAPPO

Ei sono titoli in grado di avere un potere ipnotico sui giocatori. Anche senza grandi effetti speciali, questi semplici giochi basano tutto il loro fascino su una giocabilità semplice e immediata. *Tetris* e altri puzzle game ne sono un perfetto esempio, graficamente un po' scarsi, ma assolutamente irresistibili. *Kula World* sembra avere tutte le carte in regola per incollarvi per ore allo schermo.

L'obiettivo del gioco è guidare una palla su delle forme geometriche sempre più intricate, dei veri e propri labirinti tridimensionali. Per poter passare al livello successivo, dovrete trovare la casella "exit" prima che scada il tempo. Potrete però uscire solo dopo aver recuperato tutte le chiavi che sono sparse nel labirinto. Se vorrete incrementare il vostro punteggio, dovrete anche cercare di prendere il maggior numero di bonus. La cosa difficile di *Kula World* è il modo in cui la palla si sposta nei labirinti. Infatti potrete guidarla solo sulle superfici delle piattaforme e potrete cambiare lato solo in punti specifici. Le forme geometriche sui cui vi sposterete nei primi livelli sono abbastanza facili. Progredendo nel gioco, vi troverete ad affrontare delle strutture sempre più contorte che metteranno a dura prova le vostre abilità mentali. A complicare il tutto ci sono degli spunzoni che possono bucarvi e delle pillole allucinogene in grado di accelerare lo scorrere del tempo. Per fortuna la vostra palla può effettuare dei salti per evitare i pericoli e per spostarsi su altre strutture.

Il problema di *Kula World* è che nei livelli avanzati la situazione può diventare disorientante, soprattutto quando dovrete saltare da una struttura all'altra. Alcuni schermi sono troppo difficili e frustranti, per questo consigliamo *Kula World* solo ai veri appassionati di rompicapo. *Kula World* offre anche una divertente modalità per due giocatori sul tipo "Ripeti la sequenza" che allunga ulteriormente la longevità del gioco. Anche se siete amanti dei puzzle game potreste trovare questo titolo un po' troppo intricato. Se però le sfide difficili non vi spaventano, allora *Kula World* merita la vostra attenzione.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	3
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	4,5
PRESENTAZIONE	3
LONGEVITÀ	1° ORA 1° GIORNO 1° SETT. 2° SETT. 1° MESE 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Ci sono più di 200 livelli da affrontare
- ▲ Un concetto semplice in grado di incollarvi davanti allo schermo per ore
- ▲ La modalità a due è quasi un gioco a sé
- ▼ Un po' troppo difficile riuscire a orientarsi in alcuni labirinti
- ▼ Nei livelli con più strutture bisogna suicidarsi parecchie volte prima di capire esattamente da che casella conviene saltare

VOTO FINALE PSM:

SE AMATE I ROMPICAPPO TIPO IL CUBO DI RUBIK, QUESTO È IL GIOCO PER VOI



All Star Tennis

FINALMENTE UNA BUONA SIMULAZIONE DI TENNIS PER PLAYSTATION

Edavvero inspiegabile la carenza di giochi dedicati a uno sport popolare come il tennis. La Smart Dog sembra decisa a coprire questo vuoto con la nuova versione di *All Star Tennis*. *All Star Tennis '99* è a metà tra una simulazione realistica e un titolo in stile sala giochi. Potrete scegliere il vostro giocatore tra 8 tennisti famosi (4 uomini e 4 donne). Nel gruppo troverete Micheal Chang, Amanda Coetzer, Conchita Martinez e altri. Le versioni poligonali dei giocatori sono state realizzate con grande cura del dettaglio. Ogni elemento del loro look è stato fedelmente riportato nel gioco. La tecnica del Motion Capture ha permesso di digitalizzare i movimenti di veri tennisti, per questo le animazioni sono particolarmente realistiche e belle da vedere. Anche il comportamento del giocatore virtuale riproduce fedel-



PRODOTTO

Ubi Soft

SVILUPPO

Smart Dog

GENERE

Tennis



La grafica e le animazioni dei personaggi sono molto belle da vedere. Peccato che la stessa cura non sia stata messa anche nella realizzazione dei fondali.

mente quello della sua controparte reale. Questo non solo nello stile di gioco, ma anche nel comportamento sul campo. A volte li vedrete discutere con l'arbitro o esultare follemente per un punto decisivo. Oltre ai colpi standard, potrete anche eseguire dei super-tiri graficamente molto spettacolari. Vedrete palline lasciarsi dietro una scia di fuoco o addirittura teletrasportarsi. I campi disponibili sono solo 8, e alcuni hanno un'ambientazione decisamente originale. Per esempio potrete giocare nella stazione dei treni di New York o tra i grattacieli di Hong Kong. Il gioco ha anche una divertente modalità Bomba. In questa versione, quando la pallina rimbalza sul campo fa apparire una bomba a tempo che esplode dopo pochi istanti. Se verrete colpiti dalla detonazione l'avversario farà punto. *All Star Tennis* non ha solo punti positivi. La grafica molto curata dei giocatori si integra male con quella dei campi e degli sfondi. Non è possibile partecipare a dei veri tornei, ma solo a una modalità Arcade in cui si continua ad affrontare avversari finché non si perde. Il numero di tennisti e di campi disponibili è un po' basso e a volte il sistema di controllo non risponde bene ai comandi. Malgrado questo, *All Star Tennis '99* rimane uno dei migliori giochi di tennis per PlayStation. Aspettiamo però di vedere anche *Fox Sport Tennis '99*.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3,5
SONORO	4
CONTROLLO	3,5
INNOVAZIONE	2,5
PRESENTAZIONE	2,5
LONGEVITÀ	1° ORA 1° GIORNO 1° SETT. 2° SETT. 1° MESE 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ La sua immediata giocabilità è in grado di affascinare anche chi di tennis non se ne intende
- ▲ Divertente l'idea di poter effettuare dei super-tiri
- ▲ La modalità Bomba aggiunge qualcosa di nuovo a una normale partita di tennis
- ▼ Pochi tennisti selezionabili
- ▼ Manca la possibilità di partecipare ai tornei reali

VOTO FINALE PSM:

PER ORA È UNO DEI MIGLIORI TENNIS DISPONIBILI PER PLAYSTATION



PRO-PINBALL



BIG RACE USA

L'AMMAZZA NOIA!

smau 1998
22-26
Ottobre - October
FIERA MILANO
PAD25
SALA I/A16

MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO



Cidiverte
ITALIA

al gioco ti converte.

empire
INTERACTIVE
www.empire.co.uk

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

LE RECENSIONI DEI LETTORI

**Inviare le vostre recensioni al nostro indirizzo:
PSM c/o Play Press Publishing - Viale delle
Milizie 34 - 00192 Roma o tramite posta elettronica:
playpres@uni.net.
Ogni mese sceglieremo le migliori recensioni tra
quelle che riceveremo. Ricordate di non scrivere
troppo e date il massimo.**

E' il caso di dirlo: CI AVETE SORPRESO!

Pensavamo foste in gamba, ma non finite più di stupirci. La redazione è invasa da un quintale di lettere che ci chiedono di tutto, e moltissime contengono delle recensioni che i più temerari tra voi hanno voluto proporci. Abbiamo scelto le migliori tre e, oltre a pubblicarle, abbiamo deciso di premiare "tre coraggiosi recensori" con il Gamester riprodotto qui sotto. Bene, questa ormai è una consuetudine e le vostre recensioni avranno una pagina fissa su PSM: chi sarà così bravo da venir pubblicato riceverà premi galattici!



I premi sono stati offerti dalla HALIFAX SpA Milano
www.halifax.it

«Ci sono 3 Gamester che vi aspettano.»



ORA VEZIAMO ZI COSA
ZIETE CAPACI!!!



Armored Core

Avete mai sognato di essere ai comandi di un poderoso robot da guerra? Se la risposta è sì, allora finalmente sulla PlayStation c'è un gioco che fa per voi! *Armored Core* è sicuramente un titolo imperdibile per tutti i fan di *Gundam* o di altri Anime simili. Non solo il gioco è bellissimo ed estremamente divertente, ma c'è anche un'opzione per crearsi il proprio mobile suit. Potrete assemblarli unendo le numerose parti a disposizione. Ci sono gambe, armi, teste motori e moltissime altre cose che vi permetteranno di costruire il mobile suit che avete sempre desiderato, potrete addirittura scegliere come colorarlo. Durante il gioco dovrete affrontare molte missioni, una diversa dall'altra, ma nessuna particolarmente difficile tranne l'ultima. La cosa più bella di *Armored Core* è la possibilità di salvare il proprio mobile suit sulla memory card e poi andare a combattere contro quelli creati dai vostri amici. Vi divertirete da matti a fare tutti gli aggiustamenti necessari per avere il robot perfetto da scagliare contro i catorci costruiti dagli altri. Se avete amato i cartoni animati giapponesi, allora non potete assolutamente perdere *Armored Core*. Peccato che la Bandai non riesca a fare un gioco di *Gundam* a questo livello (incapaci).

Ludovico Milani
Marina di Massa (MS)

Colin McRae Rally

Ho giocato così tanto a *Gran Turismo*, che ormai il CD era consumato! Dopo la 30^a volta che rvincevo tutto il possibile mi sono iniziato a deprimere! Poi ho letto PSM e ho scoperto *Colin McRae Rally* e l'unico commento che posso fare è: WOW! Fidandomi ciecamente dei mitici recensori mi sono teletrasportato al negozio e ho dato fondo ai miei (pochi) averi. Ancora una volta i miei soldi hanno fatto una buona fine. Il gioco è veramente tosto. Ci sono 48 piste suddivise in 8 differenti ambienti, ognuno con il suo terreno caratteristico che metterà a dura prova l'abilità di guida di chiunque. La grafica è un vero sballo, ci sono gli effetti atmosferici, gli schizzi di fango che sporciano la macchina e moltissimi altri tocchi di classe. La voce del navigatore che dà indicazioni sul circuito è semplicemente spettacolare. Per gli amanti della meccanica e dell'alta finanza, c'è la possibilità di investire i soldi vinti nelle gare in migliori tecniche. Potrete affinare le caratteristiche della vostra vettura per renderla competitiva su ogni circuito. Come in ogni recensione che si rispetti, ecco anche qui le note negative sul gioco. *Colin McRae Rally* ha poche vetture selezionabili e quando guardate il replay, avrete la sensazione che le ruote della macchina planino sulla strada. A parte queste due sottigliezze, se amate i giochi di guida come li amo io, non potete lasciarvelo sfuggire. Inutile dire che *Colin McRae Rally* dà il meglio di sé se ci si gioca con un volante tipo Mad Catz! Ora devo smettere perché devo fare il record al Rally di Montecarlo per vincere l'Ultima Sfida. Ciao!

Marco Alberti

Mortal Kombat 4

Vi voglio parlare del gioco più sanguinoso of the world, il più violento (secondo me), e anche uno dei più attesi in Italia, sto parlando di *Mortal Kombat 4*. Fin da quando è uscito il first MK ne sono rimasto abbagliato, poi ne è uscito un secondo (stupendo!), e a quanto pare non bastava, ne hanno fatto un terzo (mitico!), e poi hanno fatto *MK Ultimate* (la solita pappa!), e ancora *MK Trilogy* (salvaci oh my god!!), e dopo ancora *MK Mitology with Sub-zero* (BASTAAAAA!!!), e poi... uhm mi pare che siano finiti (alleluja!!), e dopo un intero anno di riposo i disegnatori si sono detti: "EH! Perché non facciamo un altro MK" (PORC!!), mi ero già preparato a fare harakiri! Il perché è semplice, MK è bello, ma il troppo stropia, però alcuni miei amici mi dissero che era diverso dagli altri (questo prima che mi squarciassi il petto per fortuna), me lo comprai e vidi che era veramente bello, la grafica è sicuramente migliore in 3D, le FATALITY sono meno del terzo (MALED...!), c'è più sangue, nuovi e vecchi personaggi tipo Sub-zero (il mio preferito), Liu kang, Scorpion e Goro che purtroppo hanno le stesse, identiche mosse (che noia!), ma almeno hanno le prese Mortali e in this MK hanno aggiunto le armi personali dei personaggi e secondo me hanno fatto bene (più squarci, più divertimento, EH, EH!), e i livelli di difficoltà sono maggiori (M—A!), e finalmente hanno i famosissimi FMV (vai così!), che purtroppo non sono in italiano (acc!) se lo rendessero ita. this gioco sarebbe PERFETTO! Ehi! Vi do una dritta: se finite il gioco a diffic. "Ultimate" e con la colonna "Master 2" vi daranno alcuni trucchi molto interessanti.

Giorgio D'Andrea
Roma



L'UNICO VOLANTE
UFFICIALE DI
F1

Jordan
GRAND PRIX



Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
<http://www.dbline.it/mhtml/joytech.htm>

Calibrare, Puntare, Fuoco!

REAL ARCADE GUN
PLAYSTATION™ & SATURN™

OPZIONE GUNCON

FUNZIONE DI AUTOCARICAMENTO

L'UNICA PISTOLA CON PEDALIERA CHE
PERMETTE TUTTE LE OPZIONI DA
SALA GIOCHI

FUNZIONE DI KICKBACK (EFFETTO RINCULO)

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

**Noi te la mostriamo aperta...
tu comprala ad occhi chiusi.**

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.

Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

1998
35ª EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 INTERNET: <http://www.dbline.it> - e-mail: info@dbline.it

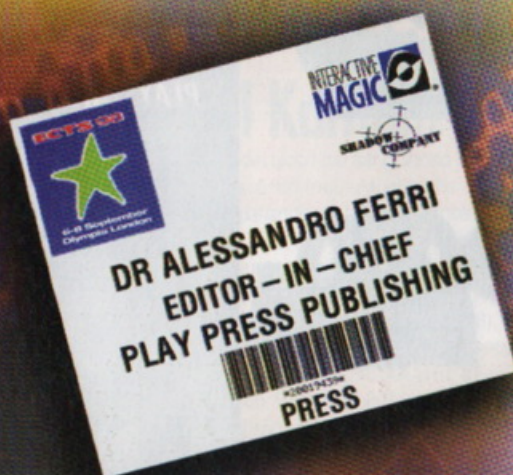
JOYTECH
EUROPE

LONDRA 6 • 7 • 8

ECTS '98

LA CAPITALE DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Anche l'Europa ha una sua fiera dedicata esclusivamente al mondo del divertimento elettronico. Forse non sarà così grande come l'E3 o non presenterà quintali di novità come il Tokyo Game Show, ma rimane comunque la migliore occasione per scoprire cosa succederà nel mercato europeo e, di conseguenza, in quello italiano. Per tenervi informati, PSM ha mandato sul posto alcuni suoi agenti speciali che si sono dati un gran da fare per recuperare tutte le notizie più calde della fiera. Con questo articolo scoprirete tutto ciò che volevate sapere sull'ECTS e anche qualcosa in più. Ora basta con le chiacchiere ed entriamo nel vivo dello show!!!



Benvenuti!

Siamo nella vecchia Londra. Nel cielo grigio si staglia la bassa sagoma rossastra dell'Olympia Exhibition & Conference Centre. Nella strada di fronte camminano dei Klingoniani, uno strano predicatore avverte dell'arrivo dell'Apocalisse e dei gangster minacciano la gente con il mitra spianato. Questa non è una visione dovuta alla sovraesposizione da videogiochi, ma è solamente l'entrata della fiera più importante d'Europa per quello che riguarda il mondo dei videogiochi.

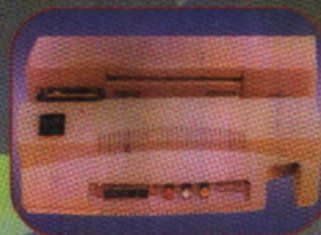
Quando finalmente si riesce a entrare all'interno dei padiglioni, il cuore ha un sobbalzo di gioia. Ci sono stand immensi pieni di giochi da provare e di signorine carine sempre pronte a farsi una foto con voi. E' forse questo il paradiso? Ora basta con le emozioni, preparate lo zainetto e iniziamo la nostra camminata tra i corridoi dell'ECTS.

Un Mondo di Periferiche

In una fiera dedicata al mondo dei videogiochi è normale trovare una quantità spropositata di nuovi titoli per tutte le console e PC. La cosa che però ci ha sorpreso maggiormente è stata la miniera di nuove periferiche che stanno uscendo per la PlayStation. Moltissime aziende produttrici di accessori erano presenti con stand grandiosi che annunciavano l'uscita dei loro nuovi e rivoluzionari prodotti. Ecco una rapida carrellata delle novità più interessanti.

La compagnia che più ci ha impressionato è sicuramente la Gamars. Oltre alle solite memory card a più blocchi e alle ormai classiche schede per imbrogliare (tipo Game Shark e Action Replay), questa società ha anche presentato due prodotti veramente innovativi. Il V-Box è

un semplice apparecchio che vi permetterà di collegare la vostra PlayStation al monitor del computer. In questo modo potrete vedere i vostri giochi preferiti con una grafica più nitida e pulita. La vera super-novità era però il PS Super Card. Questa meraviglia si connette alla parte posteriore della vostra PlayStation e vi permette di vedere i CD Video con i cartoni animati giapponesi, di inserire i codici per imbrogliare e anche di collegare la console al PC per poter scaricare i codici dei giochi direttamente da Internet. La cosa rivoluzionaria è che in pochi mesi uscirà anche un'espansione per la PS Super Card che permetterà di giocare con i titoli di qualsiasi nazionalità senza dover fare la modifica interna alla



La PS Super Card vi permette di vedere filmati in formato MPEG e di scaricare i codici direttamente da Internet. In futuro potrà anche rendere compatibile la vostra PlayStation con i giochi di qualsiasi nazione senza dover fare alcuna modifica.



► Volete collegare la console al monitor del vostro PC? Con il V-Box non ci saranno problemi!



► Se vi piacciono i giochi di simulazione, il Joyrider Pro 4-In-One è un vero affare. Con una sola periferica potrete guidare aerei, macchine e anche moto. Inoltre è compatibile con tutte le console e con i PC.



► Basta col D-Pad! Il Twister reagirà a seconda di come lo inclinate.



► Un controller trasparente compatibile col Dual Shock? Bella cosa!

◀ Ecco la soluzione definitiva per i maniaci dell'ordine.



◀ La Wild Thing si prepara a invadere il mercato con i suoi joypad coloranti nei modi più strani.



▼ La Eidos ha trovato nuovi modi per convincere i recensori a parlare bene dei suoi giochi. Qui vediamo Alessandro che scambia quattro chiacchiere amichevoli con due simpatici signori. Dopo non l'abbiamo più visto e sono iniziate ad arrivare in redazione delle lettere con richiesta di riscatto.



OK, FURBONE! MOLLA LE DEMO DI O.D.T. CHE HAI RUBATO ALLO STAND!



FERMI TUTTI, POSSO SPIEGARE...



PlayStation. In questo modo anche coloro che non hanno ancora la console modificata, potranno provare l'emozione di far funzionare un gioco giapponese.

La Zykon ha portato all'ECTS una serie di nuovi e rivoluzionari controller. Il Joyrider Pro 4-In-One è dotato di volante, leva analogica e pedaliera. La grande novità è la ruota dello sterzo che con semplici modifiche può diventare anche una cloche per pilotare gli aerei o addirittura un manubrio per i giochi di motociclismo. Questa eccezionale centralina di controllo è anche compatibile con tutte le console di videogiochi e con il PC. L'altra interessante novità della Zykon è il Joypad Twister. Questo controller ha un dispositivo che registra i cambi d'inclinazione. Se state giocando a un gioco di guida non dovrete più usare il D-Pad o la leva analogica, ma basterà che inclinate il Twister nella giusta direzione e la vostra vettura curverà. Questo sistema funziona benissimo con i simulatori, ma è quasi inefficace nei giochi d'azione. Per fortuna che il Twister è anche dotato di un normale D-Pad!

La Logic 3 presentava una serie di classici Joypad a basso costo, ma la cosa più interessante era la Space Station. Questo accessorio farà la felicità di tutti gli amanti dell'ordine, infatti permette di tenere la PlayStation sotto il televisore al riparo dalla polvere. Quando vi viene voglia di giocare non dovrete fare altro che aprire il cassetto e accendere la console.

La Wild Thing non aveva nulla di tecnologicamente innovativo, ma la forma e i colori dei loro controller sono decisamente mitici. Oltre a un paio di joypad compatibili con le vibrazioni, hanno un catalogo pieno di controller semplici ma colorati nei modi più strani. Ci sono quelli mimetici, quelli cromati e anche quelli trasparenti. Troverete sicuramente il modello per fare schiattare d'invidia i vostri amici.

La fiera era anche invasa da una miriade di volantini di tutti i tipi, alcuni addirittura dotati di effetto vibrazione.

Molti di questi accessori arriveranno presto nei negozi specializzati. Le vostre esperienze di gioco diventeranno sempre più realistiche e coinvolgenti. Aspettatevi delle recensioni approfondite sui prossimi numeri di PSM, così potrete scoprire per quali di questi marchingegni vale veramente la pena spendere i sudati risparmi.

Un Universo di Giochi

Preparatevi! I negozi stanno per essere invasi da una quantità astronomica di eccezionali titoli per PlayStation. La vostra console preferita vi regalerà un anno di indimenticabili emozioni, facendovi passare la voglia della fantomatica PlayStation 2.

Andiamo insieme a spasso tra gli stand degli sviluppatori e degli editori. Alcuni dei giochi presentati vi potranno sembrare vecchi perché nei mesi precedenti abbiamo già parlato della loro versione americana o giapponese. Con la presentazione all'ECTS, questi titoli si affacciano ufficialmente sul mercato europeo, quindi cominciate a mettere da parte i soldi.

Infogrames

Dopo il buon successo di V-Rally, la società dell'armadillo si prepara a far uscire un discreto numero di giochi ispirati a personaggi famosi. Bugs Bunny e soci saranno impegnati in un divertente platform 3-D chiamato Bugs Bunny Lost in Time. Oltre al mitico coniglio, saranno presenti anche moltissimi altri personaggi dei cartoni animati della Warner Bros. Anche gli amanti di Asterix potranno presto giocare con un titolo d'azione ispirato al loro eroe. Forse li avrete dimenticati, ma ecco tornare alla carica quei simpatici folletti blu dei Puffin! Sembra incredibile, ma la Infogrames pubblicherà un platform in cui dovrete guidare un Puffo contro il malvagio Gargamella. Sarà un'esperienza dolcissima, di cui avremo fatto volentieri a meno.

Se preferite i giochi di guida, preparatevi a C3 Racing. Il gioco è ancora alle prime fasi di sviluppo, ma già si presenta come uno dei più veloci ed emozionanti giochi di corsa della prossima stagione.

Se amate gli sport estremi non fatevi sfuggire Rushdown in cui potrete scendere giù da impervie montagne usando uno snowboard, una mountain bike o una canoa. Tre giochi in uno per sperimentare il brivido senza il pericolo di rompervi tutte le ossa. Canal Plus Soccer '99 è un ennesimo gioco di calcio che promette di simulare realisticamente una vera partita. Il controllo della palla e il comportamento dei giocatori in campo dovrebbe essere più evoluto rispetto a tutti i titoli finora usciti. Staremo a vedere se queste premesse saranno mantenute.

Krossfire KKND è un gioco di strategia in tempo reale tipo Red Alert. In questo caso l'azione si svolge in una terra del futuro dove Umani, Evoluti e Robot si affrontano in una guerra senza fine. Grazie alla possibilità di schierarsi con uno dei tre eserciti, questo titolo dovrebbe assicurare moltissime ore di divertimento agli appassionati di giochi di guerra.

▼ Anche Bugs Bunny ha il suo platform 3-D per PlayStation!



▲ Asterix si presenta come un gioco di azione/strategia in cui dovrete prendere a schiaffoni intere legioni di soldati romani.

Lo stand Konami era tutto dedicato a Metal Gear Solid. Ogni venti minuti si alzava una saracinesca e un ristretto numero di giornalisti aveva la possibilità di vedere il promo e di giocare a questo attesissimo gioco. Inoltre era possibile provare anche Silent Hill. Questo nuovo titolo horror potrebbe essere in grado di competere alla pari con la saga di Resident Evil. Gli altri giochi PlayStation presentati dalla Konami erano Kenise Sacred Fist (un picchiaduro dalla grafica veloce e pulita) e Dolphin's Dream (un simulatore di immersioni subacquee dove interpreterete il ruolo di un cacciatore di tesori sommersi).

Konami

Eidos

Logicamente la regina incontrastata dello stand era Lara. Per la presentazione del nuovo capitolo della serie di Tomb Raider, la Eidos ha presentato una nuova bellissima modella che da oggi in poi interpreterà la bella signorina Croft. Essendoci perdutamente innamorati di lei abbiamo deciso di dedicargli uno spazio tutto suo! Per il resto, la Eidos ha mostrato le prime immagini del bellissimo Omikron: The Soul Nomad. In questo titolo d'ambientazione fantascientifica potrete muovervi per città piene di gente indaffarata, utilizzare diversi tipi di veicoli e addirittura reincarnarvi nella prima persona che toccherà il vostro personaggio dopo che è stato ucciso. Gli amanti dei giochi più truci, potranno divertirsi con Vermin. In questo strano titolo d'azione dovrete gestire le vostre risorse di parassita e infettare altri organismi viventi stando attenti a non farvi prendere dal perfido Dottor Cautous. Se non ne avete ancora abbastanza di giochi d'azione 3-D, la Eidos sta anche preparando Saboteur. Prenderete i comandi di Shin Ienaga e lo guiderete nel tentativo di salvare i membri della sua famiglia che sono stati rapiti da una malvagia corporazione. Sarete armati di una Katana (spada dei Samurai giapponesi) e verrete sempre accompagnati da Shiro, il fedele e agguerrito cane di famiglia. Il gioco promette un meccanismo avanzato per la gestione dei combattimenti corpo a corpo e una grafica molto curata, ma a parte questo non offre particolari innovazioni. Gli amanti del calcio manageriale saranno felici di sapere che la Eidos farà presto uscire PFA Soccer Manager, un gioco realizzato con l'assistenza dell'Associazione dei Calciatori Professionisti. Realismo e menu semplificati sono le armi vincenti di questo titolo. Chi invece il calcio ama giocarlo, si prepari a essere conquistato da WLS '99. Questa nuova versione presenterà moltissime migliorie grafiche e qualche piccolo aggiustamento al già buon sistema di gioco. Se volete sapere qualcosa su Tomb Raider III andate direttamente nella sezione delle Anteprime di questo numero.

► Omikron ci è sembrato il migliore tra i nuovi giochi della Eidos. La città piena di gente e la possibilità di reincarnarsi dopo la morte lo rendono veramente unico e originale.



Codemaster

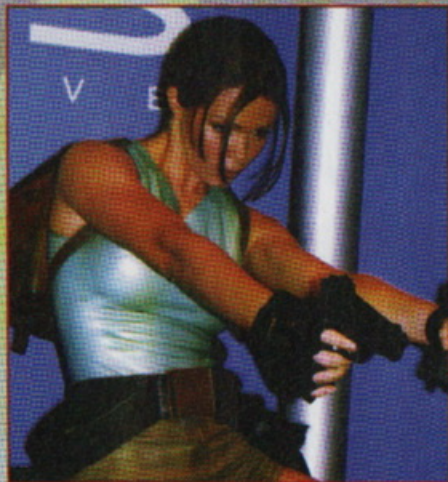


« Visto che il sistema di controllo di Toca 1 era un po' troppo complesso, la Codemaster ha deciso di renderlo ancora più difficile in Toca 2.

La Codemaster puntava tutto su Toca 2. Questa nuova versione di Toca sembra essere ancora più difficile di quella precedente. Avrete nuovi circuiti su cui dare prova delle vostre abilità. Oltre alle solite macchine della classe Touring, potrete anche guidare delle formula 1 e altri tipi di vetture. Ogni tanto nella parte alta dello stand appariva una cubista semi-nuda che ballava al ritmo di Music, che è l'altro titolo per PlayStation presentato dalla Codemaster. Non è un vero gioco ma uno strumento che vi permetterà di crearvi da soli i brani da discoteca e accompagnarli con effetti visivi psichedelici. Un esperimento decisamente innovativo, ma dotato di una grafica un po' troppo antica.

PSM Presenta NELL MC ANDREW Lara Croft

Ecco a voi il nuovo volto ufficiale della bella Lara Croft! Questa ragazza ci piace molto più dell'altra e in pochi istanti abbiamo completamente perso la testa per lei. Quindi abbiamo deciso di tacere e di lasciare parlare le immagini. Ora aspettiamo commenti anche da voi. I fanatici della bella archeologa, potranno trovare altre informazioni sul nuovo sito www.lara-croft.co.uk. Se queste immagini non vi bastano correte alla rubrica Contatto: c'è una bella sorpresa per voi!



Gremlin Interactive

La Gremlin puntava molto sui titoli della serie Actua Sport. Actua Tennis sarà incentrato tutto sul realismo grafico e sonoro. Speriamo che con questo titolo anche la PlayStation possa finalmente avere un buon gioco di Tennis. Actua Soccer 3 dovrebbe essere più veloce di qualsiasi gioco di calcio uscito fino a ora. Sarà possibile personalizzarsi la propria squadra scegliendo i giocatori tra i 10.000 presenti nel database del gioco. Inoltre la Gremlin assicura di aver realizzato il migliore sistema di animazione dei calciatori che si sia mai visto in un gioco del genere. Pool è una simulazione di biliardo piuttosto accurata. Potrete sfidare 18 giocatori controllati dal computer, ognuno dotato di uno specifico stile di gioco. I meno bravi potranno sfruttare l'opzione "Scuola" che gli insegnerà le basi e le tecniche avanzate del biliardo. Per gli amanti degli sport veloci e violenti, esce Actua Ice Hockey 2. Questo titolo ha una grafica molto curata e un'ottima giocabilità. E' dai tempi dell'Hockey per Megadrive che non esce un gioco decente su questo sport, speriamo che questa sia la volta buona. Gli altri titoli della serie sono Actua Golf 3 e Premier Manager '99.

Nella sezione non sportiva, la Gremlin ha presentato il divertente Buggy in cui sarete ai comandi di una veloce macchinina telecomandata. Anche gli amanti dei giochi di strategia possono gioire grazie a due nuovi titoli decisamente originali. In Hogs of War prenderete il comando di un plotone di grassi maiali vestiti come nella prima guerra mondiale. In Tanktics dovrete costruirvi da soli i carri armati riciclando gli elementi che trovate sparsi per la mappa. E' possibile creare un'infinità di mezzi cingolati da mandare contro le truppe avversarie. Se volete un gioco di strategia che possa anche essere divertente, questo è il titolo da tenere d'occhio.



« Un gioco di guerra con maiali come protagonisti? Questo sì che è una trovata originale! Speriamo che Hogs of War sia anche divertente.

Interplay



« Davvero niente male lo stand dell'Interplay. I pochi fortunati che riuscivano a salire le scale potevano godere di cibo e bevande gratuite.

Logicamente Wild 9 era il titolo di punta per PlayStation. L'originale platform della Shiny verrà lanciato in Inghilterra con una campagna pubblicitaria mai vista prima per un gioco. Anche Messiah sembra promettere molto bene. Sarete ai comandi di un dolce cherubino che ha la possibilità di controllare la mente di alcuni esseri umani cattivi. In questo modo potrete trovare sempre nuovi metodi per eliminare i nemici. Per esempio potrete controllare un gangster e usare il suo mitra per uccidere altri personaggi. Se però siete più sadici, allora potrete entrare nel cervello di un nemico, fargli prendere fuoco e poi uscire dal suo corpo per vederlo contorcersi a terra tra le fiamme. Veramente orribile!!!

Psygnosis

In questo stand era possibile giocare a Colony Wars 2. Le nuove missioni terrestri sono veramente spettacolari. Soprattutto quando dovrete affrontare dei giganteschi mezzi meccanici simili a ragni. Questo gioco sarà la gioia di tutti gli amanti dei simulatori di combattimento spaziale. La Psygnosis puntava molto anche sull'imminente O.D.T., un'avventura in 3-D realizzata con molta cura che permette di scegliere il proprio eroe tra i quattro disponibili.

Nello stand era anche presente una demo di Psybadek, ma per saperne di più vi consigliamo di andare a vedere nella sezione Anteprime di questo numero.

Ubi Soft

Enza parole! Ecco come siamo rimasti davanti ai monitor che presentavano la demo di *Rayman 2* nella versione PC. La grafica pulita, l'ottimo uso dei colori e l'azione frenetica di questo gioco ci hanno veramente conquistato. La mascotte della Ubi Soft si prepara a un grandioso ritorno sugli schermi della console Sony. Purtroppo non abbiamo visto nulla della versione PlayStation di *Rayman 2*, ma confidiamo nel professionismo della Ubi Soft. Se le aspettative non saranno deluse, questo potrebbe essere il miglior platform 3-D del '99.

Inoltre la Ubi Soft farà uscire un titolo di Formula Uno il cui nome provvisorio è *Monaco Grand Prix Racing Simulation*. Sarà un ibrido tra un simulatore realistico e un gioco dinamico e immediato. Nei prossimi mesi scopriremo se questo titolo sarà in grado di oscurare la fama di Formula 1 della Psygnosis.

► Questa immagine è presa dalla versione PC. Se anche il *Rayman 2* per PlayStation avrà una grafica così curata, preparatevi a un gioco veramente eccezionale.



Sony



▲ Anche se in *Medieval: The Forgotten* l'atmosfera è un po' lugubre, c'è sempre qualche elemento buffo a sgranocchiare la situazione.

▼ "Non mi prenderai male, detto barone rosso!!" Ehi, ma quello è Crash?!! Cosa ci fa su un biplano come Snoopy?



◀ Nuove acrobazie, nuova grafica e nuovi percorsi: *Cool Boarders 3* sarà il sogno di tutti gli appassionati di snowboard!



Lo stand della Sony era così grosso che da solo sembrava una fiera. All'interno, oltre a un caldo insopportabile, c'erano tutti i titoli che la compagnia giapponese distribuirà quest'inverno in Europa. Era possibile anche vedere e provare alcuni tra i più importanti giochi prodotti e distribuiti da altri editori. Una vera e propria dimostrazione di forza! Lo stand era suddiviso in aree e ognuna aveva al centro una statua rappresentante il personaggio principale di uno dei giochi su cui la Sony punta di più. *Medieval* è uno dei titoli che dovrebbero essere più pubblicizzati nei prossimi mesi. Una specie di *Ghosts'n Goblins* in 3-D dove sarete al comando dello scheletro di un valoroso cavaliere. Potrete muovervi liberamente per dei bellissimi fondali pieni di zombi e altri strani mostri. Il senso dell'umorismo è fondamentale in questo titolo. Per esempio, quando il personaggio rimane senza armi, si stacca un braccio e lo usa per colpire gli avversari. *Crash Bandicoot: Warped* era un altro titolo al centro dell'attenzione. La sua grafica pulita e colorata è stata ulteriormente migliorata e inoltre sono state fatte alcune piccole modifiche alla struttura di gioco. Ora c'è addirittura uno schermo in cui Crash vola su un aereo della prima guerra mondiale. La presentazione Europea di *Tekken 3* rappresentava un altro grande evento dello stand Sony, ma ormai non c'è rimasto più molto da dire su questo splendido (anche se poco innovativo) picchiaduro. Anche *Spyro the Dragon* aveva la sua area riservata in cui era possibile giocare col simpatico draghetto. Il gioco è un platform 3-D dalla grafica e dalla fluidità superlativa. Tutti coloro che hanno sbavato davanti a Mario 64, potranno finalmente avere qualcosa di simile per PlayStation.

Oltre a questi "jolly", la Sony ha molti altri assi nella manica. *Cool Boarders 3* è uno di questi. Questo terzo capitolo della saga più amata dagli snowboarders, si presenta con un nuovo motore di gioco che permetterà di avere una grafica migliore con effetti luce in tempo reale. Le piste sono più di 30 e ci saranno vari tipi di gare in cui competere. Sarà anche possibile scegliere tra 10 differenti snowboards presi da modelli realmente esistenti. Uno dei titoli che attirava il maggior numero di persone era il mitico *Bust-a-Groove* (conosciuto in Giappone come *Bust-a-Move*). Questo gioco è una specie di *Parappa the Rapper* in cui si può sfidare un amico a una gara di ballo. La meccanica è così semplice che si resta subito affascinati. Inoltre i personaggi sono molto carini e si muovono perfettamente. Se ci giocate una volta, farete fatica a smettere. Per gli amanti dell'azione c'era *Syphon Filter*. Il gioco è ancora alle prime fasi di sviluppo, ma mostra già di avere un grande potenziale. Guiderete l'agente Gabe Logan contro un gruppo di terroristi che minacciano l'America con un'arma biologica. L'inquadratura è in terza persona e dovrete affrontare una miriade di scontri a fuoco. Altro titolo interessante è *Libero Grande* un gioco di calcio decisamente originale. Infatti durante le partite voi sarete al comando di un solo giocatore della squadra e quindi dovrete cercare di smarcarvi, di fermare gli avversari e di passare la palla ai vostri compagni proprio come fareste in una partita reale.

Con questi titoli la Sony è pronta a scommettere che in quest'inverno batteranno tutti i record di vendita di PlayStation!

Altri

Dltre ai grandi stand, c'erano anche molti altri editori che proponevano titoli per PlayStation. La Microïds presentava *Invasion* uno sparatutto 3-D in cui bisogna sconfiggere orde di astronavi aliene decise a invadere la terra. La caratteristica più interessante di questo gioco è il sistema di "Caricamento Dinamico" che permette di volare per aree virtuali di dimensioni enormi.

La Take 2 puntava tutto su *Monkey Hero*. Il suo GDR stile *Zelda* sembra avere le carte in regola per fare breccia nel cuore degli amanti del genere. La Disney Interactive mostrava la prima demo di *A Bug's Life*. Il gioco è ispirato al nuovo film in computer grafica realizzato dallo stesso team di *Toy Story*. La Disney spera di riuscire a replicare le ottime vendite di *Hercules*. La Crystal Dynamics, che ormai è stata assorbita dalla Eidos, proponeva *Akuji The Heartless* e l'incredibile *Legacy Of Kain: Soul Reaver*. La grafica di questo gioco è la migliore mai apparsa su PlayStation. Purtroppo la demo vista all'ECTS non mostrava nulla di nuovo. Aspettatevi comunque altre novità su questo titolo già dal prossimo numero.

La Fun Com è una nuova società di sviluppo per PlayStation che si appresta a lanciare un realistico simulatore di motocross in grado di soddisfare tutti gli appassionati di questa disciplina sportiva.

La Rage Software si prepara a far uscire *Expendable*, una versione Anni 2000 del classico gioco *Commando*. Grazie a un eccellente motore 3-D e a una giocabilità irresistibile, questo titolo potrebbe fare la gioia di tutti gli amanti degli sparatutto. Un altro progetto a cui sta lavorando la Rage è *Ruud Gullit Striker*, un ennesimo gioco di calcio per PlayStation che promette grandi cose (come del resto fanno anche tutti gli altri giochi di calcio per PlayStation).



◀ Anche la Microïds tenta di fare uno sparatutto tridimensionale. La grafica non è male, ma bisognerà vedere com'è la giocabilità.

Fine della Fiera!

Anche quest'anno l'ECTS è finito. La PlayStation è ancora la console più venduta al mondo e sembra che non abbia ancora dato fondo a tutta la sua potenza. Chissà quali incredibili novità ci aspettano tra dodici mesi all'Olympia Center di Londra? Non abbiate paura, PSM sarà sempre pronto a informarvi sulle novità per PlayStation che escono in ogni parte del mondo.

ECTS Stars

Le Stelle dell'ECTS sono un po' come gli oscar cinematografici. Quest'anno la cerimonia di premiazione si è tenuta al Chelsea Football Club nel cuore di Londra. Grazie ai voti raccolti in mezzo mondo si è finalmente scoperto quali giochi e quali console hanno meritato il favore del pubblico e della critica.

Miglior Hardware per PC: 3Dfx Voodoo 2 Chipset
CTW Marketing Award - Oro: Gran Turismo - Sony
CTW Marketing Award - Argento: Goldeneye 007 - Nintendo
CTW Marketing Award - Bronzo: TOCA Touring Car Championship - Codemasters
Migliore Console: Sony PlayStation
Gioco Dell'Anno per Console: Goldeneye 007 - Nintendo
Gioco Dell'Anno per PC: Starcraft - Blizzard Entertainment
Sviluppatore Dell'Anno: Rare
Produttore Dell'Anno: Nintendo



P



▲ La letale Lara Croft è tornata per un'altra incredibile avventura. A una prima occhiata il gioco sembra essere mitico.



TOMB RAIDER III

La terza avventura di Lara sembra essere la migliore

Tomb Raider è una delle serie di videogiochi più famose al mondo! La sua solida struttura di gioco, la sua grafica 3-D e soprattutto la sua affascinante protagonista hanno reso questo gioco un vero campione d'incassi. In quest'ultimo capitolo della serie, la Core ha fatto moltissimi cambiamenti sia al motore grafico che alla struttura del gioco. *Tomb Raider III* dovrebbe comunque risultare familiare agli appassionati della serie, ma presenterà nuovi e intriganti elementi che dovrebbero renderlo ancora più affascinante dei due titoli precedenti. La storia narra di un meteorite caduto nell'Artico milioni di anni fa. Questo disastro fece estinguere i dinosauri che all'epoca dominavano la Terra. Molti secoli dopo, Charles Darwin a bordo della nave "HMS Beagle" scoprì casualmente una zona dell'Artico dove c'era un clima tropicale. I ricercatori tentarono di esplorare questa strana area, ma vennero contrastati da una forza sconosciuta. I pochi che riuscirono a fuggire si portarono dietro un misterioso oggetto magico. L'oggetto fu poi spezzato in più parti e ogni pezzo fu mandato in una diversa zona del globo. La narrazione passa ora ai giorni nostri. Qui incontriamo la bella archeologa Lara Croft determinata a recuperare i vari pezzi dell'oggetto magico e a individuare la misteriosa zona tropicale tra i ghiacci dell'Artico. Questa storia ricorda un po' *X-Files*, vero? Infatti Adrian Smith, il produttore esecutivo del gioco, ci ha anche rivelato che uno dei livelli di *Tomb Raider III* è ambientato nell'"Area 51" (una misteriosa base nel Nevada dove si dice sia custodito un vero UFO).

La storia si sviluppa diversamente rispetto agli altri giochi e sarà meno lineare. Ora potrete scegliere in quale ordine portare a termine i vari livelli. Ciascuno rivelerà una sfaccettatura diversa del mistero che si cela dietro alla trama del gioco. Durante *Tomb Raider III*, Lara avrà un nemico contro cui dovrà combattere più volte. Tecnicamente il motore del gioco è stato completamente rinnovato. Ora è in alta risoluzione, questo significa una grafica molto più nitida rispetto alle versioni precedenti. Inoltre ci sono molti nuovi effetti speciali, come le luci colorate mobili che ne aumentano ulteriormente l'atmosfera. I programmatori hanno usato molte delle nuove caratteristiche per creare dei livelli ancora più grandi, complessi e realistici rispetto a quelli visti in *TRII*. Insomma, gli ambienti di *TRIII* sono molto più estesi rispetto a quelli dei precedenti capitoli. Per aiutare Lara a sopravvivere a questa nuova missione, la Core gli ha fornito delle nuove mosse speciali. Ora le azioni che la bella archeologa può compiere sono 12. Tra cui la possibilità di spostarsi in avanti sospesa su un baratro e strisciare per terra per entrare in spazi ristretti. *Tomb Raider III* potrebbe essere un grande passo avanti per la serie. Ogni aspetto vincente dei vecchi giochi verrà migliorato e l'avventura sarà ancora più emozionante e coinvolgente. Se volete altre indiscrezioni sul gioco, andate subito a leggere l'intervista fatta al produttore di *Tomb Raider III*. Aspettatevi altre novità su questo titolo già dal prossimo numero.



▲ La luce lunare fornisce quella poca luminosità che serve a Lara per esplorare la stanza.



▲ Quando Lara entrerà in questo edificio dovrebbe avere una tenuta nera da ladra. Per ora i grafici non sono ancora riusciti a ultimare questi dettagli.



▲ Dovrete stare attenti, perché non tutte le passerelle sono completamente stabili. Capirete solo all'ultimo istante se vi franeranno sotto ai piedi...



▲ *Tomb Raider III* usa poligoni molto più complessi rispetto a quelli visti nei giochi precedenti. Questo permette di avere degli ambienti più realistici.



▲ Questa nave nasconde degli indizi che servono a Lara per andare avanti. E' compito vostro trovare un modo per salire a bordo e investigare.

INQUADRATURE SPETTACOLARI

In questo terzo capitolo della serie, l'angolo di ripresa è stato finalmente migliorato per ottenere il massimo effetto. La squadra di programmatori si è concentrata sul meccanismo per il cambio dell'inquadratura e sullo zoom in movimento. Queste due nuove caratteristiche daranno più enfasi a certi momenti drammatici.



▲ Quando Lara salta fuori dalla cascata, l'inquadratura diverrà frontale e comincerà ad allontanarsi...



▲ ...questo vi permetterà di dare una veloce occhiata alla nuova area nella quale siete appena entrati e farvi capire meglio le dimensioni della struttura alle spalle di Lara.



▲ Quando Lara fa un salto alla cieca dentro un buco, l'angolo d'inquadratura cambierà per mostrarvi dove sta andando.

▲ "Dai, torna qui! Questa volta prometto di non spararti. Davvero!"



AMBIENTI MICIDIALI

Illuminazione colorata, grafica ad alta risoluzione e geometrie complesse rendono estremamente realistici gli ambienti del gioco. Spesso sono così coinvolgenti che vi sembrerà di essere veramente lì. Ciascun livello è stato accuratamente studiato per creare una particolare atmosfera.



▲ La tomba luminosa e le vetrate decorate conferiscono a questo livello un'atmosfera ultraterrena e un alone di sacralità.



▲ Quando sparerete, la fiammata delle vostre mitragliatrici si rifletterà su tutte le superfici circostanti.



▲ La luce che filtra da queste finestre illumina delle zone del pavimento che è meglio evitare. Una specie di trappola in stile Indiana Jones.



▲ Questa capanna ben illuminata è un buon rifugio nella foresta buia e claustrofobica. Un posto in cui Lara si potrà riposare un po' e fare uno spuntino.

► Gli ambienti presentano molti più elementi interattivi rispetto ai giochi precedenti. Potrete distruggere molti oggetti sul fondale, alcuni vi forniranno anche dei potenziamenti.



◀ Quando sparate, le vostre armi fanno delle fiammate che illuminano l'ambiente. I giocatori più creativi potranno usarle al posto delle torce.

► Come in ogni caverna buia che si rispetti, anche qui c'è il classico ponte sospeso, poco affidabile e scricchiolante. Fate molta attenzione a dove mettete i piedi.



▲ Quando Lara spara con gli Uzi, potete vedere i bossoli che volano via.



▲ Se sparate col bazooka contro il muro (per qualche ragione), l'esplosione illuminerà la zona circostante.



▲ Il nuovo motore grafico riesce a gestire meglio le aree esterne. Vedrete Lara sempre più spesso impegnata in missioni all'aria aperta.



▲ Il controller Dual Shock vi permetterà di sentire ogni azione di Lara. Ehi, non mettetevi strane idee in testa... è solo un controller Dual Shock!



Lara Craft non deve essere una ragazza facile da corteggiare! Ogni volta che incantra un uomo, finisce per sparargli.

► Alla fine di un'estenuante esplorazione, Lara si gode un buon sigaro come fanno tutti gli avventurieri professionisti.



Whoa! Questa schermata ricorda un po' Apocalypse Now. Bella cosa!



Gente, che bell'aspetto ha questo gioco! La grafica in alta risoluzione di quest'ultima versione è semplicemente stupefacente.



▲ Da questa posizione Lara può lanciare una torcia per illuminare la cima di un tetto. Se però state cercando di muovervi senza farvi vedere, allora questa mossa non ha molto senso.



▲ Sfortunatamente la versione a cui abbiamo potuto giocare non aveva tutti i nuovi costumi. E' in preparazione una muta subacnea per aiutare Lara a sopravvivere in questi fiumi ghiacciati.



▲ Immaginate la sorpresa dell'equipaggio di questa nave quando Lara atterrà sul ponte... Immaginate la sorpresa di Lara quando capirà che questa gente non vede una donna da mesi!



▲ Alcuni degli enigmi di *TRIII* sono ancora basati sul sistema "spingi la leva, apri la porta". La squadra di programmatori ci ha però assicurato che questa volta saranno integrati meglio nell'azione di gioco.



▲ Proprio come nel primo gioco, anche qui ci saranno delle locazioni tranquille in cui potrete fermarvi con Lara e ammirare la bellezza del panorama. Romantico, eh?

ARMI A NON FINIRE

In *TRIII*, troverete delle nuove armi insieme a quelle classiche. Come al solito la dolce Lara è intenzionata a causare dei grossi danni.



▲ Sono tornate le mitragliette Uzi e ancora una volta sono la scelta migliore quando dovrete affrontare più avversari.



▲ Una delle nuove armi è il potentissimo lanciarazzi. E' ottimo per ripulire intere aree dai nemici, ma le munizioni sono poche.



▲ Ecco Lara che usa la nuova azione "sprint". Questa mossa le permette di correre più veloce. Potrete usarla quando avete fretta o per lasciarvi alle spalle alcuni tipi di trappole.



▲ Questi nuovi ambienti più realistici contribuiscono molto a farvi immedesimare nel gioco. L'alta risoluzione e una maggiore cura del dettaglio dovrebbero rendere questo titolo il più bello della serie.

► Ancora una volta la bella Lara è pronta a giocare con voi!

◀ Spesso è meglio entrare in un'area sparando all'impazzita. Fortunatamente ci sono pochissime possibilità che voi colpiate per sbaglio un personaggio vostro alleato.

ALTRE TERRE DA ESPORARE

Tomb Raider III ha un approccio abbastanza diverso alla struttura dei livelli. Dopo aver completato il primo livello in India, potrete scegliere il successivo tra tre diverse locazioni. Quando avrete finito anche queste aree, dovrete affrontare il livello finale. Dovunque andiate, potrete scoprire un altro pezzo di storia e recuperare un pezzo dell'oggetto magico.



▲ Vedremo spesso Lara nell'Artico alla ricerca di indizi su dove siano le parti dell'oggetto magico.



▲ In India la vegetazione è così lussureggiante che nasconde il sole quasi interamente. Fate attenzione ai piranha che infestano i fiumi.



▲ Grazie alle richieste dei giocatori, il terzo *Tomb Raider* vedrà nuovamente Lara impegnata nell'esplorazione di vaste caverne.



▲ L'Inghilterra sembra bella quando viene guardata dalla cima di un tetto. A Londra, nel Natural History Museum, è celato un indizio molto importante.



▲ E' una buona idea dare un'occhiata all'ambiente prima di entrare. Questo evita molte scoccature come una morte prematura.



▲ Qualche volta Lara riesce a vedere il punto dove deve arrivare per concludere un livello. Questo però non significa che sarà più facile arrivarci!



▲ L'illuminazione di questo gioco è veramente mitica. Qui Lara si nasconde nell'ombra. Aspettate di vedere la sua tenuta da "ladra sexy"!



▲ Per aumentare il realismo, quando Lara nuota sono stati aggiunti degli effetti d'onda.



▲ I livelli di gioco sono enormi e consistono in esplorazioni sia all'interno di strutture che nel mondo esterno.



NUOVI NEMICI



▲ Gli squali sono tornati! Questo volta però la Core sostiene che Lara dovrà trovare qualcosa di più efficace di una fiocina per contrastare questi bestioni.



▲ Naturalmente Lara dovrà eliminare anche moltissimi avversari umani. Per qualche strana ragione, questi nemici non cadranno a terra prima che voi li colpiate con almeno una dozzina di proiettili.



▲ Più avanti nel gioco vi imparerete in alcune statue di un antico dio. Anche queste mostruosità sono determinate a eliminare la signorina Croft dal gioco.

LARA SUPER-STAR

Come ogni celebrità che si rispetti, anche Lara ha un guardaroba di abiti per tutte le occasioni. In TR3 la bella archeologa ci mostra alcuni dei suoi vestiti più interessanti.



▲ Eccola in tenuta tropicale per l'avventura nel Pacifico.



▲ In tuta super-calda per sfidare i ghiacci.



▲ Pronta per entrare nella misteriosa Area 51.



▲ In completo nero per la notte londinese.



▲ "OK, CHI È QUEL FURBONE CHE HA GRIDATO: 'NUDA'?"... Whooa, il gioco non è ancora uscito e già si vociferava dell'inesistente trucco per giocare con Lara nuda!



► "Dove avrò nascosto quell'altro caricatore?"

◀ Ecco un ulteriore tocco di realismo: la superficie dell'acqua riflette l'ambiente circostante.



◀ Questi predatori nuotano sotto le acque ghiacciate dell'Artico nella speranza di potersi pappare Lara. Non sappiamo quale razza di squali possa abitare qui, ma certamente sono del tipo mortale!

NFL Blitz

Colpi proibiti e parolacce... il sogno dei football-maniaci diventa realtà!

Questo gioco è una specie di *NBA Jam* ambientato nel mondo del football americano. Dopo aver riscosso un gradissimo successo nelle sale giochi americane, *NFL Blitz* della Midway arriva finalmente su PlayStation. Quello che rende fantastico *NFL Blitz* è che chiunque ci può giocare, anche chi non conosce affatto questo sport. I comandi sono semplicissimi, i giocatori si controllano a meraviglia, non ci sono regole né falli. L'unica cosa che dovrete fare è scegliere un'azione e poi menare alla grande, anche con colpi proibiti. Come ormai è tradizione, alla versione per PlayStation sono state fatte molte aggiunte speciali. Il divertimento però è rimasto invariato e la conversione sembra essere fedele all'originale. Le squadre sono composte da sette giocatori e potrete fare qualsiasi tipo di scorrettezza per andare in touchdown o per portare via la palla agli avversari. Nel gioco sono presenti tutte le 30 squadre dell'NFL complete di giocatori realmente esistenti. Nella versione PlayStation potrete affrontare una modalità campionato e disporrete anche di un editor per personalizzare il sistema di gioco. In *Blitz* potrete scegliere tra 18 azioni d'attacco e 9 di difesa. Cinque gradi di difficoltà vi assicurano un crescente livello di sfida. La grafica di *NFL Blitz* è a dir poco incredibile, e probabilmente batterà tutti gli altri giochi di "football estremo" che stanno uscendo in questi giorni. Per quanto riguarda la velocità, la Midway ci ha assicurato che la versione

definitiva di *Blitz* girerà a 60 fotogrammi al secondo. Non resta che aspettare, ma da quello che abbiamo visto finora sentiamo di poterci fidare della Midway.

► Per poter rigiocare con le squadre già utilizzate si usa lo stesso sistema a "pin number" delle sale giochi.



▲ Come potete vedere dal menu principale, ci sono diverse novità e molte nuove modalità di gioco.



▲ La follia comincia con il calcio d'inizio. Da questo momento in poi è guerra!



SFOTTERE GLI AVVERSARI

L'azione non si interrompe neanche quando l'avversario è a terra. Non solo potrete continuare a pestarlo finché vi va, ma se volete potrete anche insultarlo o prenderlo in giro. Questo è divertente specialmente dopo un intervento duro.



▲ "Non provare a rialzarti o ti rompo di nuovo". Questa è solo una delle frasi con cui potrete minacciare i vostri avversari.



▲ Una delle cose più incredibili del vero football è la danza dopo un touchdown. *Blitz* ne ha moltissime e tutte diverse, anche più oltraggiose di quelle reali.



▲ "Questo è un first down, ma sulla tua faccia!". Non lo mettiamo in dubbio.



▲ Il tizio con la palla sembra non passarsela molto bene. Questo è quello che succede a sfottere un po' troppo i vostri avversari.

◀ Le azioni di gioco non sono spiegate dettagliatamente come succede in altri giochi di football, ma a chi vuole far solo casino non importa nulla delle raffinate strategie di questo sport.



▲ Riuscire a passare la palla a un ricevitore è facile. Basta premere uno dei tasti direzionali assieme a quello per il passaggio.

FOOTBALL CON ALTI PUNTEGGI

Blitz non è una simulazione, quindi aspettatevi di finire le partite con punteggi altissimi. Vi ritroverete spessissimo nell'area di meta (touchdown), ma i vostri avversari faranno altrettanto! Dopo aver segnato potrete tentare un'altra azione che vi permetterà di guadagnare punti extra. Cercate sempre di effettuare un passaggio o una corsa per ottenere più punti!



▲ Una finta all'ultimo momento permette al giocatore di andare in touchdown. Quando segnate in questo gioco dovrete cercare di farlo con stile!



▲ Ecco un altro touchdown spettacolare dopo aver preso al volo un passaggio di 40 yards. Il tiro dell' "Ave Maria" dà sempre buoni frutti in questo gioco.



▲ Ancora un altro touchdown... e siamo solo a metà partita! Chissà quanti punti riuscirete a totalizzare?



▲ Capita spesso di perdere la palla, specie quando un giocatore tenta qualche mossa strana e viene preso in pieno da un'entrata spaccosa.



DEVIL DICE

Potrebbe essere il nuovo Tetris?

1 I creatori di *Intelligent Cube* hanno per le mani un nuovo interessante puzzle game che potrebbe diventare uno dei migliori titoli di questo tipo. Progettato dalla Sony CEI giapponese, *Devil Dice* verrà distribuito dalla THQ, anche se *Intelligent Cube* è distribuito dalla Sony stessa.

Anche se *Devil Dice* ha quattro modalità (inclusa una per cinque giocatori), il sistema di gioco rimane fondamentalmente sempre lo stesso. Lo scopo è quello di riuscire a far sparire i dadi dallo schermo. Per riuscirci dovrete affiancare un numero di dadi pari al valore che indica la loro faccia superiore. Dovrete far sparire file di tre dadi affiancati col numero tre, di due dadi affiancati con il numero due, di sei dadi affiancati col numero sei e così via. Se ci riuscirete, i dadi collegati inizieranno a rimpicciolirsi.

Fin a cinque giocatori possono affrontarsi nella Modalità Battaglia. Se disponete di un multi-top (presa multipla) potrete giocare contro i vostri amici, altrimenti potrete lasciare che il computer controlli gli altri personaggi.

A questo punto voi potrete cercare di spostarvi su un altro dado, girarlo e far combaciare il suo valore con quelli che scompaiono. In questo modo anche l'altro dado inizierà a rimpicciolirsi. Se sarete abbastanza veloci e furbi potrete dare vita a delle spaventose reazioni a catena. Il dado viene spostato e ruotato per mezzo di un simpatico personaggio che sembra un bambino vestito da diavoleto. Userete lui per camminare sui dadi, in questo modo potrete spostarli e fargli cambiare faccia. Il gioco ha anche molti altri piccoli tocchi di classe, e una coinvolgente colonna sonora jazz. Tutti questi elementi potrebbero rendere *Devil Dice* il prossimo grande successo nel settore dei rompicapo. Non vediamo l'ora di recensirlo!



▲ Nella Modalità Puzzle non avrete l'incubo del tempo limitato. Dovrete però riuscire a risolvere un rompicapo con un determinato numero di mosse. Qui avrete solo due mosse per spostare sul tre tutti i dadi. Avete già capito come fare?



▲ Il Trail Mode è più simile all'impostazione dei normali puzzle game. Dovrete riuscire a far sparire tutti i dadi prima che ne arrivino di nuovi. Quando la griglia sul pavimento si riempie completamente, il gioco finirà e voi avrete perso.



▲ Giocate contro il computer o contro un amico in Modalità Battaglia. Qui lo scopo è far sparire i dadi e riempire i quattro box in cima allo schermo. Il primo che ci riesce vince la partita.



MULTIMEDIA

Personal Computers
Hardware e Software delle
Migliori Marche...

Viale Guglielmo Marconi, 30/32 TEL. 06/5575812 - FAX 06/5576127

OFFERTA GIOCHI PLAYSTATION

WARCRAFT	L.77.000	ROCK END ROLL	L.89.000	TENNIS ARENA	L.84.000
LITTLE BIG ADVENTURE	L.69.000	BATTLE ARENA 3	L.84.000	ACTUA GOLF 2	L.69.000
MOTOR MASH	L.69.000	FANTASTIC FOUR	L.70.000	OVERBOARD	L.84.000
NUCLEAR STRIKE	L.69.000	BLACK DAWN	L.60.000	FROGGER	L.69.000
AIR RACE	L.84.000	X2	L.70.000	MDK	L.84.000
G-POUCE	L.84.000	RAGE RACER	L.60.000	PANDEMONIUM 2	L.69.000
INDEPENDENCE DAY	L.69.000	RIOT	L.50.000	DARKLIGHT CONFLICT	L.69.000
ACTUA ICE HOCKEY	L.84.000	SLAMSCAPE	L.60.000	THE LAST WORD	L.77.000
WCW THE WORLD	L.84.000	GRANDTHEFTAUTO	L.84.000	SYNDICATE WARS	L.69.000
HERC'S ADVENTURE	L.84.000	AGENT AMSTRONG	L.84.000	RAPID RACER	L.69.000
MACHINE HUNTER	L.69.000	CRUSADER	L.60.000	DYNASTY WARRIORS	L.69.000
TOTAL DRIVE	L.84.000	RAGING SKIES	L.60.000	XEVIOUS 3d/G+	L.60.000
GTA	L.69.000	OVERBLOOD	L.77.000	OFF-WORD INTERC. EX	L.60.000
COURIER CRISIS CTT	L.84.000	PERFECT WEADON	L.60.000	IMPACT RACING	L.50.000
THE NOTE	L.69.000	PUZZLE FIGHTER II TB	L.77.000	TIME COMMANDO	L.60.000
NASCAR 98	L.84.000	PGA TOUR 97	L.50.000	MADDEN 97	L.50.000
NHL 97	L.60.000	LAST REPORT	L.84.000	NBA IN THE ZONE 2	L.60.000
FORMULA KART	L.69.000	MADDEN 98	L.84.000	MASS DESTRUCTION	L.60.000
BROKEN SWORD II	L.84.000	TOMB RAIDER (INGLESE)	L.84.000	BEDIAN	L.60.000
KURUSHI	L.69.000	PGA TOUR 98	L.84.000	LA CITE' DES E. PERDUS	L.50.000
STEEL REIGN	L.84.000	BALL BLAZER	L.84.000	WING COMMANDER IV	L.60.000
NHL 98	L.84.000	DEVIL'S DECEPTION	L.84.000	X-COM TERROR ...	L.60.000
PARAPPA THE RAPPER	L.69.000	Z	L.69.000	COOL BOARDER 2	L.84.000
TEN PIN ALLEY	L.84.000	TEST DRIVER	L.84.000	SIMCITY 2000	L.69.000
ROSCO MCQUEEN	L.84.000	DARK FORCES	L.69.000	ARK OF TIME	L.84.000
ANDRETTI RACING	L.60.000	COLONY WARS	L.84.000		

Prezzi IVA inclusa

SCOPRI LA
CONVENIENZA
DI COMPRARE
DA NOI
RICHIEDI LA
MULTIMEDIA
CARD

VENDITA RATEALE
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PERMUTA GIOCHI

OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE



Le ventole sul terreno vi spingeranno nelle parti più alte del livello. Se lanciate un nemico sul getto d'aria, vi fluttuerà dinanzi finché lo ucciderete.



▲ Questo piccolo elicottero si mostrerà di tanto in tanto per fornirvi delle armi e altra roba utile.

THE WILD 9

C'è più di un modo per uccidere un nemico

Ogni mese che passa, arrivano altre notizie e novità su questo stranissimo titolo della Shiny. L'ultima versione del gioco che abbiamo potuto provare presenta alcuni livelli giocabili e ora Wex può torturare i suoi nemici in una miriade di modi diversi. La tortura è il punto focale di *The Wild 9*. Questo aspetto un po' sadico porta una vera ventata di novità al tradizionale genere platform. Wex, l'eroe del gioco, ha uno speciale artiglio magnetico impiantato al posto della sua mano destra. Questo micidiale aggeggio può afferrare i nemici a distanza e sbatterli qua e là per lo schermo. Potrete, per esempio, afferrare un avversario e sbatterlo a terra ripetutamente finché non muore. Se però vorrete trovare potenziamenti e aree segrete dovrete trovare dei metodi più creativi per eliminare i vostri nemici. Oltre che la tortura, il gioco è basato su una solida meccanica platform e una grande varietà di rompicapi da risolvere. Potrete usare l'artiglio magnetico in moltissimi modi, che spaziano dal raccogliere o muovere oggetti (con i quali potrete poi colpire gli avversari, se lo desiderate), all'oscillare appesi a speciali punti di ancoraggio. Insomma, sembra quasi una versione sadica del classico *Bionic Commando*. La grafica è curata e surreale come ormai è classico aspettarsi dai creativi della Shiny.

▲ Qualche volta potete usare i vostri nemici per risolvere i rompicapi. Se gettate molti nemici in questo macchinario, si blocca e poi esplode.

una meccanica differente rispetto al resto del gioco. Il loro scopo è quello di intervallare la furiosa azione platform che caratterizza la maggior parte di *Wild 9*. Alcuni livelli sono così lunghi che vi ci vorranno almeno 45 minuti per terminarli. Fortunatamente il gioco ha molti punti di salvataggio, così non dovrete tornare troppo indietro se verrete sconfitti.

The Wild 9 dovrebbe essere uscito in questi giorni. Sul prossimo numero di PSM troverete una recensione definitiva di questo stranissimo gioco. Non vediamo l'ora!

TORTURA! TORTURA! TORTURA!

La tortura è una parte importante di *The Wild 9*. Questa caratteristica è stata sviluppata a fondo. Potrete veramente fare quello che vi pare con i nemici che riuscirete a catturare.

▲ Come potete notare da Mr. Senza-collo, i personaggi sono realizzati in uno stile divertente e un po' folle.

VARIETÀ DI GIOCO

I programmatori della Shiny sono determinati a creare un platform più divertente e vario di quelli che hanno realizzato in passato. A questo scopo hanno inserito nel gioco alcuni sotto-livelli speciali.



▲ In questo livello, Wex deve uccidere il suo avversario sbattendolo contro gli ostacoli ai bordi di questo enorme tunnel. Ouch!



▲ In questo livello dovrete sfrecciare ad alta velocità su questa moto a razzo. E' molto divertente vedere Wex quando si schianta contro un albero.

▲ E' solo un'impressione a Wex ha un'espressione da vero farlocco???



▲ I nemici sono altamente infiammabili. Fortunatamente troverete sempre una fiamma su cui arrostarli.



▲ Potete gettare i nemici in questo tritarifiuti e vederli esplodere come un melone maturo! Veramente perverso!



▲ Se terrete uno dei nemici sospeso sugli aculei, lui vi chiederà pietà. Lasciatelo suppicare per un po'...



▲ ...e poi gettatelo comunque sugli aculei. Dopo saltateci sopra un paio di volte, non si sa mai.

CAPCOM GENERATIONS

Tornano i classici picchiaduro della Capcom



▲ Grazie a Street Fighter II, molta gente si è avvicinata al mondo dei videogiochi.



▲ Champion Edition diede la possibilità di giocare nei panni di uno dei nemici di SF2: Balrog, Vega, Sagat e M. Bison.

Capcom Generations: Street Fighter 2 Collection dimostra che i vecchi giochi possono ancora competere con le novità dell'ultima generazione. Per la prima volta sono stati riuniti in un unico CD tutti i titoli che crearono il mito di SF. In questa collezione potrete trovare: Street Fighter II, Street Fighter II: Champion Edition e Street Fighter II Turbo. Questi giochi erano stati convertiti su console ai tempi dei 16 bit. Le versioni contenute in questa collection sono perfettamente identiche a quelle con cui giocavate in sala giochi. Uscito agli inizi degli Anni '90, Street Fighter II diede un contributo fondamentale alla rinascita del picchiaduro. Venne poi seguito da altri due titoli che usavano lo stesso hardware CPS-1 per sale giochi. SF2 Champion Edition permetteva di utilizzare i quattro nemici



▲ SF2 Turbo aumentò la velocità di gioco e introdusse nuovi attacchi speciali per i vari personaggi.



Tornano anche i livelli bonus che erano stati eliminati dalle precedenti conversioni per console.

Street Fighter 2 Collection

Il mito di Chun Li, Ryu, e Ken è nato con questi giochi.

finali e aveva una giocabilità più equilibrata. In SF2 Turbo la grafica fu ulteriormente migliorata e furono introdotte nuove mosse. Non contenta di offrire delle conversioni perfette, la Capcom sta progettando di abbellire questa versione per PlayStation con altre migliorie e aggiunte speciali. Ci sarà la possibilità di usare il controller Dual Shock (e compatibili) e anche una Modalità Allenamento simile a quella presente in altri picchiaduro della Capcom. Aspettatevi anche una nuova modalità per giocare in più persone. Non si può negare che molti appassionati nostalgici di picchiaduro stessero aspettando ardentemente questa conversione perfetta dei classici della Capcom. Da quello che abbiamo potuto vedere, i fan di Street Fighter non rimarranno delusi.



Strepitose offerte per entrare nel mondo PLAYSTATION

ACTUA GOLF 2	L 69.900	DYNASTY WARRIORS	L 69.900	NAGANO 98	L 84.000	SIMCITY 2000	L 69.900
ACTUA ICE HOCKEY	L 84.000	EXPLOSIVE RACING	L 84.000	NASCAR 98	L 69.900	SLAMSCAPE	L 69.900
ACTUA SOCCER 2	L 69.900	FANTASTIC FOUR	L 69.900	NBA IN THE ZONE 2	L 69.900	STEEL REIGN	L 69.900
AGENT AMSTRONG	L 84.000	FELONY	L 84.000	NHL 97	L 69.900	SYNDICATE WARS	L 69.900
AIR RACE	L 84.000	FIGHTING FORCE	L 84.000	NHL 98	L 84.000	TEN PIN ALLEY	L 69.900
ANDRETTI RACING	L 69.900	FORMULA KART	L 69.900	NUCLEAR STRIKE	L 69.900	TENNIS ARENA	L 69.900
ARK OF TIME	L 84.000	FROGGER	L 69.900	OFF-WORD INTERC. EX	L 69.900	TEST DRIVER	L 84.000
AUTO DESTRUCTION	L 84.000	G-POLICE	L 84.000	OVERBLOOD	L 69.900	THE LAST WORD	L 69.900
BALL BLAZER	L 69.900	GRANDTHEFTAUTO	L 69.900	OVERBOARD	L 84.000	THE NOTE	L 69.900
BATTLE ARENA 3	L 84.000	GTA	L 69.900	PANDEMONIUM 2	L 69.900	TIME COMMANDO	L 69.900
BEDLAN	L 69.900	HERC'S ADVENTURE	L 69.900	PARAPPA THE RAPPER	L 69.900	TOCA TOURING CAR	L 69.000
BEST WARS	L 84.000	IMPACT RACING	L 69.900	PAX CORPUS	L 69.900	TOMB RAIDER II	L 84.000
BLACK DAWN	L 69.900	INDEPENDENCE DAY	L 69.900	PERFECT WEADON	L 69.900	TOTAL DRIVE	L 69.900
BOMBA 98	L 69.900	KURUSHI	L 69.900	PGA TOUR 97	L 69.900	V-RALLY	L 69.900
BROKEN SWORD II	L 84.000	LA CITE' DES E. PERDUS	L 69.900	PGA TOUR 98	L 84.000	VMX RACING	L 84.000
COLONY WARS	L 84.000	LAST REPORT	L 84.000	POWER BOAT	L 84.000	VERSAILLES	L 69.900
COOL BOARDER 2	L 84.000	LITTLE BIG ADVENTURE	L 69.900	Puzzle FIGHTER II TB	L 69.900	WARCRAFT	L 69.900
COURIER CRISIS CTT	L 69.900	MACHINE HUNTER	L 69.900	RAGE RACER	L 69.900	WCW THE WORLD	L 69.900
CRUSADER	L 69.900	MADDEN 97	L 69.900	RAGING SKIES	L 69.900	WING COMMANDER IV	L 69.900
DARK FORCES	L 69.900	MADDEN 98	L 84.000	RAPID RACER	L 69.900	X-COM TERROR ...	L 69.900
DARKLIGHT CONFLICT	L 69.900	MASS DESTRUCTION	L 69.900	RIOT	L 69.900	X2	L 69.900
DEVIL'S DECEPTION	L 69.900	MDK	L 84.000	ROCK & ROLL RACING	L 69.900	XEVIOUS 3D/G+	L 69.900
DIABLO	L 84.000	MOTOR MASH	L 69.900	ROSCO MCQUEEN	L 84.000	Z	L 69.900

Se acquisti uno di questi giochi
un JOYPAD EXTREME a sole £.10.000

Se acquisti due di questi giochi
una MEMORYCARD EXTREME in OMAGGIO

VENDITA RATEALE - VENDITA PER CORRISPONDENZA - PERMUTA GIOCHI



MULTIMEDIA

Viale G. Marconi, 30/32 00146 Roma
Tel. 06/5575812 Fax 06/5576127

CONSOLE PLAYSTATION SEMPRE DISPONIBILI

OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE



Con il primo gioco della serie *Croc*, la Fox ha fatto il suo ingresso nel mondo dei platform tridimensionali. Questa opera prima era veramente carina e ben realizzata. Ora la compagnia ci riprova con *Croc 2*, nella speranza di riuscire a realizzare il miglior platform 3-D per PlayStation.

Dopo gli eventi narrati nel primo gioco, il malvagio Barone Dante è risorto e ha preparato un piano per vendicarsi del nostro amico rettile. Usando il classico rucchio del "messaggio nella bottiglia", Dante scrive una lettera firmandola a nome dei genitori di Croc. Quando il messaggio arriva alle terre dei Gobbo, Croc ci casca in pieno e decide di andare nell'isola dove pensa che i suoi genitori lo stiano aspettando. Arrivato a destinazione, il povero coccodrillo scopre che i re delle nuove tribù dei Gobbo sono stati

rapiti. Ancora una volta tocca a Croc risolvere la situazione e conciare per le feste il Barone Dante.

Questa volta Croc ha più abilità che lo potranno aiutare. Per rimanere fuori dalla portata degli attacchi nemici, il simpatico rettile può eseguire un nuovo tipo di calcio rotante. Inoltre il suo "attacco trotto-la" gli permette di prendersi cura degli avversari come un vero coccodrillo. Croc può anche interagire con vari oggetti e usare una zattera per viaggiare nei sei differenti mondi che compongono il gioco.

A giudicare da queste schermate, *Croc 2* sembra essere migliore del suo predecessore in ogni suo aspetto. La grafica appare più nitida, i mondi sono più vasti e il sistema di gioco è molto più vario. Ehi, che altro volete da un seguito?

CROC 2



▲ Croc è tornato con nuove spettacolari mosse. Aspettate di vedere il suo "attacco trotto-la": è anche meglio dei documentari di Piero Angela!

L'amabile mascotte della Fox ritorna per la sua seconda avventura

NUOVO SISTEMA DI GIOCO

Ogni seguito che si rispetti deve introdurre nuove meccaniche di gioco. *Croc 2* rispetta pienamente questa regola proponendo nuove difficoltà e schermi speciali. Eccovi qualche esempio di ciò che vi aspetta prima di poter salvare i Gobbo.



▲ Ecco una delle migliori novità di *Croc 2*. Questa discesa in zattera lungo il fiume ha l'aria di essere molto divertente.



▲ In certi livelli dovrete portare a termine alcuni mini-giochi per poter proseguire. Alcuni vi daranno anche accesso a delle aree segrete.



▲ Anche se ci sono molte nuove aggiunte, *Croc 2* è ancora un classico platform 3-D. Chi avrebbe mai pensato che i coccodrilli fossero così abili a saltare?



▲ Per poter vincere la sfida della Corsa Fluviale dovrete tagliare per primi la linea del traguardo. Naturalmente lungo il cammino dovrete evitare un sacco di nemici.



▲ I nemici finali questa volta sono più difficile da battere. Per sconfiggere Soveena la Piovra, dovrete colpirla con queste casse piene di dinamite.



▲ Nei platform moderni sembra ormai obbligatorio inserire una corsa sui carrelli di una miniera.

► Questo è Flavio, il Pesce delle Terme. Sputa aria calda che serve a fare alzare la vostra mongolfiera.



VOGLIA DI GIUNGLA

Il primo *Croc* aveva dei livelli abbastanza vari. *Croc 2* lo batte anche in questo. Troverete sei "mondi" diversi che includono caverne, paesi del vecchio west e questa giungla.



▲ Pitfall Harry, mangiate il fegato. Croc può superare i fossati in vari modi, ma senza saltare sulle teste dei coccodrilli! Non sarebbe carino offendere i parenti!



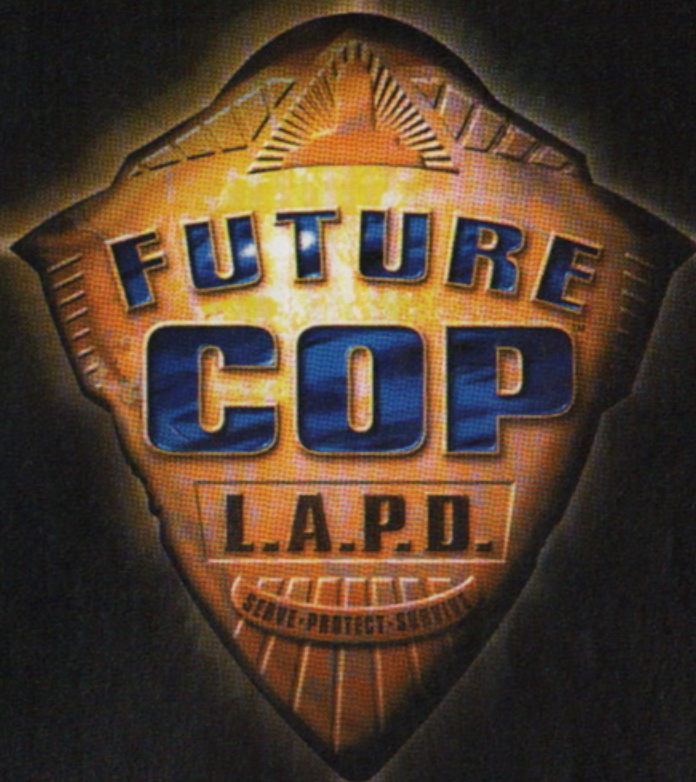
▲ Speriamo che Croc non venga circondato su questo ponte come succede a Indy nel film "Indiana Jones e Il Tempio Maledetto".



▲ Questa non è una bella situazione in cui trovarsi. Sotto ci sono dei bastoni acuminati pronti a infilzarvi e davanti avete quegli antipatici nemici... come farà Croc a uscirne illeso?

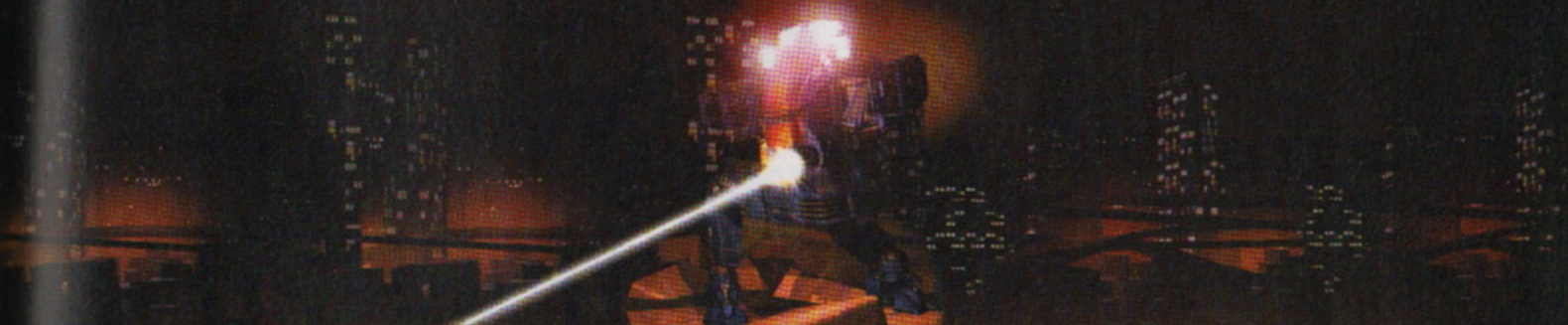


▲ Hmm... quest'ippopotamo ci ricorda quello di *Crash Bandicoot 2*. Credete che si innalzerà se gli monterete in groppa? E' amico o nemico? E' una cospirazione?



La città degli Angeli ha bisogno di un salvatore.

Lascia a casa la tua aureola.



SERVIRE. PROTEGGERE. SOPRAVVIVERE.

È IL 22° SECOLO. LE STRADE MATTAMATE DI LOS ANGELES SONO PERSINO PEGGIORATE. LE GANG CRIMINALI LOTTANO PER IL CONTROLLO. MA HANNO UN NUOVO NEMICO. SEI TU! INDOSSA L'ARMATURA IN CROMITE E UTILIZZA L'ULTIMA TECNOLOGIA AL PLASMA. LA TUA MISSIONE È DI ANNIENTARE I CRIMINALI. E SE RITENI DI AVERE, PROCEDI CORPO A CORPO IN MODALITÀ SCHERMO A DUE GIOCATORI. O MUORI TENTANDO.

WWW.FUTURECOP.COM

CTO
www.CTO.it

ELECTRONIC ARTS™
www.ea.com



© 1998 Electronic Arts, Inc. I marchi Future Cop e Electronic Arts sono marchi registrati e depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e in altri paesi. PlayStation e PS sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.
QUESTO PRODOTTO NON È SOTTOSCRITTO O ASSOCIATO IN NESSUN MODO AL DIPARTIMENTO DI POLIZIA DI LOS ANGELES.

DUKE NUKEM: A TIME TO KILL

Sembra Tomb Raider con un'infinità di sparatorie e testosterone

Uno dei più singolari eroi dei videogiochi torna per la seconda volta su PlayStation. Dopo la conversione da PC di *Duke Nukem: Total Meltdown*, il mitico Duke arriva sulla console Sony con un gioco originale intitolato *Duke Nukem: Time to Kill*. Tutto comincia in una Los Angeles del futuro. Ancora una volta troviamo Duke impegnato a spappolare quintali di alieni per impedirgli di rapire le pupe terrestri. Improvvisamente ecco il colpo di scena. Quei fetenti degli extraterrestri hanno deciso di andare a spasso per il tempo nella speranza di poter agire incontrastati in epoche in cui Duke non era ancora nato. Il nostro eroe sarà così costretto a inseguire i bastardoni alieni in trenta diversi livelli suddivisi in quattro ere storiche. Duke prenderà a calci nel sedere gli alieni nel selvaggio West, nel Medioevo e nell'antica Roma (vedere Duke in kilt e toga è proprio uno spasso!).

Time to Kill è completamente differente dal primo episodio. Il nuovo motore 3-D e la nuova prospettiva in terza persona portano Duke nel territorio di *Tomb Raider*. L'angolo di ripresa posizionato dietro le spalle del nostro eroe aggiunge una nuova dimensione al sistema di gioco e conferisce a Duke delle abilità simili a quelle dell'amabile Lara Croft. Ora può fare capriole, saltare all'indietro, arrampicarsi e appendersi. Ognuno dei trenta livelli ha un intero arsenale da scoprire. Ritroverete le classiche bombe, le mitragliatrici e il lanciarazzi. Duke dovrà anche usare le armi tipiche del periodo storico in cui è intrappolato. Nel vecchio West troverete la dinamite e i fucili da bisonti, a Roma i coltelli da lancio mentre nel Medioevo prenderete le asce da battaglia. Userete più di venti tipi di armi diverse e alcune di esse le troverete solo nei sei livelli bonus. Quando vorrete dimostrare la vostra bravura, potrete scegliere l'opzione "Death-Match" in cui lo schermo si divide in due e potrete combattere contro un vostro amico. Cosa sarebbe un gioco di *Duke Nukem* senza i classici riferimenti sessuali e la violenza gratuita? Vi imbatterete in locali pieni di spogliarelliste e massacerete decine di nemici. *Time to Kill* è davvero Duke allo stato puro. Tutti i fan di questo eroe violento e maschilista non potranno lasciarsi sfuggire questo titolo.



▲ L'azione in *Time to Kill* è davvero esplosiva.

► Cowboy, romani e cavalieri prenderanno un sacco di botte nell'ultima avventura di Duke, mentre il nostro eroe si beccherà le ragazze.



▲ I PigCop corrono via spaventati, una macchina della polizia è rovesciata su un fianco... Duke è tornato!



▲ Oh, che peccato! La vetrata rinascimentale della chiesa non c'è più. Speriamo che il parroco non si arrabbi!



▲ Yippie-ki-ay! Anche il selvaggio West era un posto troppo tranquillo per uno come Duke.



► Duke ha un sacco di amici, e molti sono in forma come lui...



Anche con la gonna, Duke è un vero macho.

DIFENDETEVI

I nemici sono davvero scarsi con la mira. Per rendergli la vita ancora più difficile Duke ha imparato qualche utile truccetto per sfuggire al fuoco avversario.



▲ Questo salto all'indietro torna molto utile quando siete circondati.



▲ Nessun eroe d'azione sarebbe completo senza la possibilità di piroettare! Cavolo, Duke è più in forma che mai.



▲ Se volete spostarvi dalla linea di tiro, potete usare il classico passetto laterale.

DUKE COME LARA

Per portare a termine *Time to Kill* non dovrete solo sparare all'impazzata. Per riuscire a trovare tutte le aree segrete dovrete anche esplorare a fondo i vari livelli.



▲ Dovrete usare le scale a pioli per arrivare nella parte più alta del livello. Duke è agile come una scimmia.



▲ Salite sulle casse per poter raggiungere dei potenziamenti altrimenti inaccessibili.



▲ Potrete arrampicarvi fuori dal fossato aggrappandovi al bordo e facendo forza sulle braccia.



▲ No, questo non sembra pericoloso. Non proprio. Però Duke potrebbe stare fermo qui per il resto della giornata.



▼ È così che Roma ha preso fuoco? Ora va a finire che la colpa è di un bravo ragazzo come Duke.



▲ Gli effetti luminosi giocano una parte importante nella progettazione dei livelli.



▲ Oh, che simpatico. Mi sembra di vedere Quark Speciale, peccato che non ci sia anche Piero Angela.



▲ Dimenticate il baseball, questo è il passatempo preferito di Duke. Assicuratevi solo che la ragazza non resti ferita in uno scontro a fuoco.



Il filmato introduttivo mostra Duke in tutta la sua cattiveria e un gruppo di amabili ragazze.

◀ Prima di attraversare guardate da tutti e due i lati...

▶ Se volete essere più precisi con la mira, potrete usare l'opzione zoom per inquadrare i nemici più da vicino.

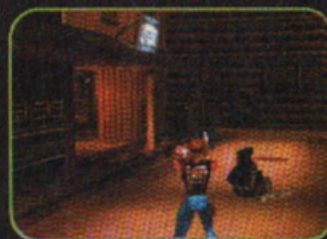


SOTTO IL VESTITO, MUSCOLI

Per passare inosservato, Duke si cambia vestito a seconda dell'epoca in cui si trova. Guardate qui sotto:



▲ Mr. Nukem è di casa per le strade di Los Angeles.



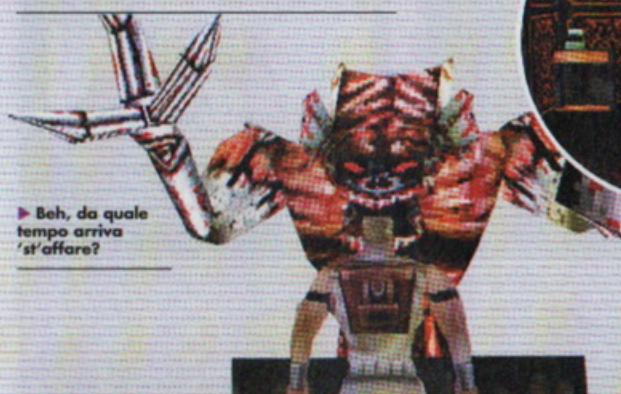
▲ Duke indossa il cappello da cowboy e dà una ripulita a questa città.



▲ Orco! Qui sembra di vedere Braveheart.

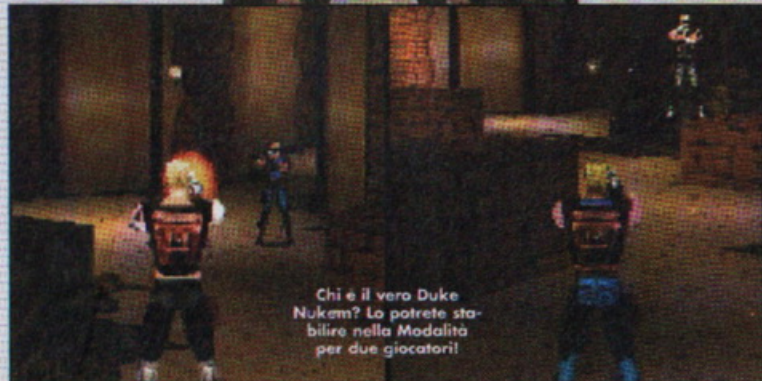


▲ "Bene, dov'è il toga party? Non indosserò quest'affare per nulla".



▶ Beh, da quale tempo arriva 'st'affare?

▲ "Spiacente signore, devo controllare la sua carta d'identità prima di farla entrare".



Chi è il vero Duke Nukem? Lo potrete stabilire nella Modalità per due giocatori!

PSYBADEK

Ipnotizzati da *Psybadek* della Psygnosis

La Psygnosis è un po' di tempo che parla con orgoglio di questo nuovo titolo dedicato a eroi che sfrecciano su hoverboard. Solo all'E3, però, siamo finalmente riusciti a provare una versione giocabile di *Psybadek*. Per quel poco che abbiamo potuto vedere questo gioco nasce sotto una buona stella. L'azione è entusiasmante e i movimenti dei personaggi sono molto realistici e precisi. Il vostro personaggio si sposta utilizzando uno skate-board su cuscinetto d'aria chiamato hoverboard. Gli ambienti sono realizzati in 3-D reale e voi potrete muovervi liberamente cercando di sfuggire ai mille pericoli che troverete in giro. Anche se vi muovete su degli hoverboard, questo gioco è quello che più si avvicina a una simulazione di skate-board per PlayStation. E' infatti questo uno dei punti su cui la Psygnosis vuole insistere per trasformare questo gioco in un grande successo. La trama su cui si basa il gioco è più o meno questa: un cattivo di nome Krakken ha bandito gli appassionati di hoverboard dal suo reame. Questo dominio è diviso in quattro diverse Psyzone: Ghiaccio, Giungla, Deserto e Labirinti Sotterranei. Ciascuna di queste è composta da quattro livelli principali, due nemici, 2 corse con-

tro i nemici e un livello segreto. Potete interpretare il ruolo di Xako o Mia. Quando finite un livello e sconfiggete un nemico, uno dei vostri amici verrà liberato. Per ricompensarvi, lui vi donerà un nuovo hoverboard dotato di nuovi equipaggiamenti. I vari potenziamenti che otterrete nel corso del gioco dovranno essere usati con astuzia per riuscire a completare i nuovi livelli che dovrete affrontare. Un'area principale congiungerà le varie zone. Infatti da qui potete raggiungere i portali che vi conducono nelle altre aree di gioco. Per riuscire a trovare dovrete vincere gare, saltare attraverso anelli e uscire da intricati labirinti di teletrasporti. Ci sono anche livelli un po' pazzi, che vanno dal tiro al pinguino (come se si fosse al poligono di tiro) fino a un folle schermo in cui sarete rimorchiati da un castoro matto e dovrete evitare i rami bassi e le papere di gomma esplosive. Quello che possiamo dire su questo titolo è che sembra davvero unico. A giudicare da quello che abbiamo visto, *Psybadek* potrebbe diventare qualcosa di veramente speciale.

► Se premete il D-Pad all'indietro contemporaneamente al tasto per accelerare potrete avere una super-spinta in avanti. Questa tecnica è molto utile in certe situazioni.

► Questo livello è veramente folle. Dovrete sfrecciare per questo stretto cunicolo stando attenti a non finire abbrustoliti dalle fiamme che escono dal terreno. In questo gioco dovrete affrontare molti pericoli, ma alcuni potenziamenti (come il dente che si vede in questa immagine) possono aiutarvi a sopravvivere.



INDICATORE D'ACROBAZIE

Le acrobazie che potete eseguire sono determinate dall'hoverboard che utilizzate e da quanti amici avete già salvato. Uno speciale indicatore chiamato "Stunt Meter" vi indicherà quali mosse speciali potrete eseguire. Ognuno dei suoi quadrati colorati rappresenta un'azione diversa. Potrete scegliere il tipo d'acrobazia tenendo premuto un tasto per un certo periodo di tempo. Le aree colorate ruoteranno e voi dovrete premere il pulsante per il salto quando avrete davanti il colore corrispondente all'azione che volete eseguire. Logicamente le acrobazie sono più efficaci se le eseguite dopo aver fatto un salto. Fortunatamente in questo gioco ogni oggetto vi può spedire praticamente in orbita.

▲ Lo Stunt Meter appare premendo un tasto. Tenete premuto il pulsante finché non si illumina il colore dell'acrobazia che volete eseguire.

▲ Lo Stunt Meter appare premendo un tasto. Tenete premuto il pulsante finché non si illumina il colore dell'acrobazia che volete eseguire.

► Controllate uno dei due personaggi principali, Xako (sotto) o Mia (a destra). Ognuno va sull'hoverboard usando una posizione differente.



LIVELLI PAZZI

Oltre ai livelli normali e a quelli in cui dovrete affrontare i nemici, *Psybadek* ne ha alcuni veramente fuori di testa. Questo ci fa pensare che i programmatori del gioco siano impazziti per il troppo lavoro.



▲ In questo livello dovrete prendere quell'affare a forma di uovo...



▲ ...e lanciarlo contro i pinguini che camminano sullo sfondo. Ci sono anche dei massi cadenti che bloccano i vostri colpi.

LE ANTI-MASCOTTE

I protagonisti di *Psybadek* sono stati descritti dalla Psygnosis come delle anti-mascotte. Questi personaggi sono dei veri duri e non vogliono essere usati come le solite mascotte. Si vestono alla moda, ascoltano musica rap e si sbalzano alla grande con gli hoverboard! Fuori i sorci dalle piste, i nuovi eroi del genere platform sono pronti a sfrecciare!

► Ecco il cast di *Psybadek*. Sono un gruppo davvero hip-hop.



TINY TANK Up Your Arsenal

Questo tipetto dimostra che le dimensioni non contano

Col passare degli anni, abbiamo visto sempre più giochi basarsi su personaggi carini di immediato impatto sul pubblico. Alcuni, come *Crash Bandicoot* incontrano il successo mentre altri spariscono nell'anonimato. Sapendo di correre qualche rischio, la MGM sta lavorando duramente insieme alla Appaloosa per dare vita a *Tiny Tank*, il primo sparatutto basato su un personaggio carino, simpatico e pieno di personalità.

Il vostro scopo sarà riuscire a pilotare *Tiny Tank* per 12 enormi livelli di gioco. Durante le vostre missioni dovrete affrontare un'infinità di nemici più grandi di voi. Dovrete anche stare attenti ai pericoli che trovate sul terreno, come pozzi di lava e altre cose simili. I mondi in cui si svolgono le battaglie vanno dal tipico deserto alla città futuristica. Principalmente *Tiny Tank* è un gioco d'azione, ma in molte situazioni sarete costretti a

▼ Alcuni livelli hanno un aspetto molto futuristico. Chissà che tipo di nemici dovremo affrontare su questi schermi...

usare il cervello invece che premere solo il dito sul grilletto. Per esempio, per battere il borioso e invisibile *Stealth Tank* dovrete adularlo. In questo modo lui diverrà visibile e voi potrete sparargli. In un'altra missione dovrete fare in modo che i carri armati avversari si combattano tra di loro invece di attaccare il vostro piccolo mezzo da battaglia.

Tiny può anche utilizzare le armi dei nemici distrutti. Nel suo arsenale troviamo raggi laser, lancia missili, bombe e molto altro. Il piccolo eroe metallico è anche in grado di prendere i cervelli robotici degli avversari per potenziare la sua capacità di mira. In questo modo otterrà armi intelligenti in grado di tenere sotto tiro anche bersagli che non sono nel vostro campo visivo.

Tiny dispone anche di Jet per saltare e della solita abilità di spostarsi lateralmente per sfuggire ai colpi avversari. Quando la situazione diventa critica potrete anche depositare un microcarro armato. Questo robottino vi seguirà coprendovi le spalle. Potrete anche decidere di guidarlo voi mentre *Tiny* rimane fermo per un pò. Quando vi sarete stancati di avere a che fare col computer potrete sempre scegliere la modalità a due giocatori e vedervela con un vostro amico.

Appena avremo tra le mani una nuova versione di *Tiny Tank*, vi daremo altre informazioni su questo gioco dalle grandi potenzialità. Non perdetevi i prossimi numeri di PSM!



▲ "Che vuoi? perché mi fotografhi? Fatti i fatti tuoi o sporcati!!?" il piccolo robottino giallo sembra avere un carattere veramente scontroso!



▲ *Tiny Tank* è molto simpatico, ma possiede le qualità necessarie per portare questo gioco al successo?



▲ I peggiori nemici di *Tiny Tank* sono questi terribili droni robot comandati a distanza dal grande nemico, il malvagio MuTank.



▲ Sembra che in certi livelli possiate scegliere quale strada percorrere. In questo modo il gioco dovrebbe essere molto meno lineare.



▲ Cosa sarebbe un gioco d'azione senza le esplosioni devastanti e una colonna sonora basata sul rock duro? Siamo felici di comunicarvi che *Tiny Tank* le ha entrambe.

LA DURA VITA DI UN CARROARMATO

Durante il gioco dovrete affrontare moltissimi avversari, ma a volte i campi di battaglia stessi potrebbero essere più pericolosi delle armi nemiche.



▲ Qui dovrete usare i vostri jet per saltare da una piattaforma all'altra stando attenti a non cadere nella lava. Questo è un esempio di alcune delle sezioni tipo Platform che dovrete affrontare durante il gioco.



▲ Ecco il nostro eroe impegnato in un difficile combattimento contro un nemico volante. Molte sezioni del gioco rimangono comunque incentrate sull'azione tipica di uno sparatutto tridimensionale.

È NATA UNA STELLA?

Sembra che la MGM punti molto su *Tiny Tank*. Il personaggio è stato studiato accuratamente per riscuotere la simpatia del pubblico. Per fornire una maggiore personalità a questo piccolo carroarmato, sono stati inseriti dei filmati in computer grafica di alta qualità. Ecco in anteprima qualche immagine.



▲ Bisognerà affrontare molte battaglie prima di potersi confrontare con il perfido Mu-Tank.



▲ Questa è la base in cui si nasconde il terribile Mu-Tank. Chissà perché questi cattivoni devono sempre abitare in posti così inquietanti?!



MEDIEVIL

La Sony porta il Medioevo su PlayStation

Un vero eroe non smette mai di combattere contro le forze del male, neanche se ormai è morto e sepolto. Questo sembra essere il motto di Sir Daniel Fortesque, il coraggioso cavaliere scheletro protagonista di *MediEvil*. In realtà "Sir Dan" in vita non è stato un valoroso guerriero, infatti durante la battaglia contro il malvagio stregone Zarok è stato il primo a morire. Ora dopo 100 anni dalla sua morte, lo sfortunato cavaliere ha la possibilità di vendicarsi e di dimostrare a tutti il suo valore.

Infatti Zarok è tornato e con il suo esercito di zombi è riuscito a conquistare il regno. L'unico in grado di sconfiggere lo stregone è proprio lo scheletro Sir Dan. Questo gioco sembra una specie di versione 3-D di *Ghosts & Goblins*. Vi aggirerete per cimiteri, castelli infesta-

ti e navi fantasma volanti nel tentativo di risolvere alcune missioni che vi permetteranno di andare avanti nella vostra avventura. Dovrete trovare chiavi, spostare statue e attivare pulsanti nell'ordine giusto. Col progredire del gioco gli enigmi da risolvere diventeranno sempre più complessi. A rendere il tutto ancora più complicato ci sono anche le forze del male pronte ad aggredirvi. Fortunatamente Sir Dan può contare su un vasto arsenale di armi che include spade, accette, balestre, coltelli da lancio e scetri magici. Grazie alla sua grafica divertente e al suo ottimo sistema di controllo (è anche compatibile col Dual Shock), *MediEvil* sarà sicuramente uno dei giochi più interessanti di questo Natale.

► Potrete sempre riconoscere le porte che vi conducono al livello successivo grazie al bagliore verde che emettono.



▲ Se la vostra forza vitale scende, cercate una di queste sorgenti di luce verde. Posizionatevi sopra e vedrete l'energia ricaricarsi completamente. Potrete tornare qui ogni volta che volete.

TECNICHE DI SOPRAVVIVENZA

Oltre al solito assortimento di armi, avrete anche a disposizione un paio di mosse d'attacco e di difesa che vi aiuteranno ad arrivare interi alla fine del gioco.



▲ L'attacco standard di Sir Dan cambia in funzione dell'arma che sta utilizzando. In ogni caso si tratta di un normale colpo orizzontale o verticale.



▲ Nelle situazioni più pericolose, Sir Dan può caricare la sua spada d'energia per poi sferrare un potente attacco ruotante. Molto utile quando i nemici vi circondano.



▲ Se tenete premuto il pulsante col triangolo, Sir Dan si abbassa e parerà il colpo avversario con il suo scudo. Sfortunatamente lo scudo si romperà dopo un po' che usate questa tecnica.

SEGRETI ED ENIGMI

Una delle cose migliori di *MediEvil* sono i moltissimi enigmi che dovrete risolvere nel corso della vostra avventura. State sicuri che non vi annoierete mai.



▲ Come in ogni grande gioco d'azione, anche in *MediEvil* troverete numerose aree segrete a cui accedere. Per esempio, questa gigantesca pietra vi sbarrerà la strada per una zona nascosta. Per romperla dovrete trovare una mazza ferrata.



▲ Dovrete interpretare correttamente gli indizi che otterrete nel corso del gioco. Per aprire questi cancelli dovrete far ruotare la statua in modo che il suo sguardo punti nella direzione in cui volete andare.



▲ Non solo dovrete riuscire a saltare questa pozza di lava incandescente, ma dovrete anche schivare i macigni che rotolano giù dal monte. Neanche da morti si può stare tranquilli.



▲ Sir Dan è uno scheletro deciso a dimostrare il suo coraggio. A giudicare dalla forma del suo teschio, non doveva certo essere un bell'uomo quando era ancora vivo.



▲ Per aprire le porte che vi sbarrano il cammino dovrete recuperare alcune Rune. Esplorate a fondo i livelli e non avrete problemi a trovarle.



▲ I gruppi di sviluppo della Sony riescono sempre a mettere incredibili effetti di luce nei loro titoli. In *MediEvil*, l'illuminazione serve ad aggiungere quell'atmosfera misteriosa e inquietante che caratterizza l'intero gioco.



▲ Cercate di prendere più tesori che potete per potervi comprare oggetti e armi che vi aiuteranno a progredire nella vostra avventura.



▲ Questi inquietanti testoni di pietra sono sempre pronti a scambiare quattro chiacchiere con voi. Potranno vendervi nuove armi e accessori o fornirvi indizi su cosa fare per completare il livello.



DISINFESTAZIONE TOTALE, GLOBALE.

Creature aliene stanno invadendo l'universo!

E' loro ferma intenzione seminare il virus mortale ovunque vadano. Queste creature sono determinate a trovarsi un nuovo habitat vagando da mondo a mondo. Combatti in sei differenti mondi: Green World, Underwater World, Rock World, Ice World, Swamp World, Alien World. Il tuo compito è quello di salvare quello che rimane del mondo e i suoi abitanti da queste creature mortali, usando ogni cosa messa a tua disposizione dall'ambiente in cui ti trovi... tutto per salvare il mondo in tempo.



TEST DRIVE: OFF-ROAD 2



▲ La potente Hummer ritorna in *Off-Road 2*. Ora ha finalmente un gran bell'aspetto.

Finalmente un gioco di qualità sul mondo dei 4x4!

1 Il *Test Drive Off-Road* originale ha venduto bene considerando il gran numero di problemi grafici che aveva. Il gioco era penalizzato dal problema del "pop in", cioè c'erano un gran numero di elementi del fondale che apparivano improvvisamente sullo schermo. Inoltre, *Off-Road* aveva anche problemi di controllo, di velocità e la grafica non era nulla di eccezionale. Fortunatamente *Test Drive: Off-Road 2* è un gioco completamente diverso che non ha quasi nulla in comune col suo predecessore. La grafica e il sistema di gioco sono stati completamente rinnovati. Anche il comportamento dei veicoli è stato migliorato e reso più credibile. L'unica cosa che ci ricorda il gioco precedente è la presenza della Hummer e degli altri veicoli 4x4 di cui la Accolade ha acquistato i diritti.

I programmatori di questo seguito hanno deciso di utilizzare lo stesso nuovo approccio usato per creare *Test Drive 4*. Proprio come *TD4*, anche in *Off-Road 2* potrete correre in sei ambientazioni realmente esistenti. E' stato invece modificato l'intero motore di gestione della grafica. Ora ci sono percorsi più ampi, le macchine rispondono in maniera più realistica e il gioco dà quella sensazione di velocità che mancava completamente al

primo *Off-Road*. Da *TD4* sono stati anche presi in prestito i percorsi "punto-a-punto", ma questa volta pozzanghere e altri ostacoli giocheranno un ruolo più importante. Durante le gare ci sono un paio di scorciatoie nascoste che vi permetteranno di evitare alcuni degli ostacoli più difficili da superare. Ogni percorso è caratterizzato da un fondo stradale differente. Affronterete le strade fangose sulle montagne di Santa Cruz, le spiagge colorate delle Hawaii, le paludi di New Orleans e altri posti ancora.

Il nuovo motore grafico di *Off-Road 2* permette di avere vetture e fondali più dettagliati. In questo gioco i veicoli sono resi in modo molto accurato. Oltre alla Hummer, sono stati aggiunti più di dieci nuovi fuoristrada 4x4. Nel mix troviamo anche la Land Rover Defender 90, la Dodge Ram V12, la Dodge T-Rex, la Ford Explorer, il Chenoweth Desert Patrol Vehicle e la Jeep Wrangler. Avrete un sacco di inquadrature con cui seguire la corsa ed è anche prevista una modalità replay. *Off-Road 2* sembra essere davvero un gioco completo. Logicamente sarà compatibile col controller Dual Shock. Il solo dubbio a questo punto è che se i piste possano non essere abbastanza per mantenere vivo a lungo l'interesse. Anche se il gioco offre una modalità a due giocatori in split screen (schermo diviso), i percorsi disponibili ci sembrano un po' pochi. Questo titolo è già attesissimo qui in redazione. Anche se per ora abbiamo potuto vedere solo una versione iniziale, dobbiamo ammettere che *Test Drive: Off-Road 2* potrebbe essere il migliore simulatore di fuoristrada per PlayStation.

▼ La Ford Explorer è solo uno dei nuovi veicoli di cui la Accolade ha acquistato la licenza per *Off-Road 2*.

BEN ALTRO CHE BUCHE

Certo, le piste del gioco sono piene di buche, ma non sono proprio quelle a rendere interessante un'esperienza di guida su un fuoristrada? Dovrete superare enormi pozzanghere, evitare grosse rocce, passare ripide salite e affrontare ogni tipo di terreno. Il vostro obiettivo principale sarà riuscire a venire fuori da ogni tipo d'imprevisto.



▲ Le pozzanghere giganti rallenteranno notevolmente la vostra vettura. Gli spruzzi di fango sono un tocco di classe, specie quando le vostre ruote slittano e perdono d'aderenza.



▲ Attraversare una colata lavica solidificata non è una cosa semplice. Dovrete usare tutta la vostra abilità di piloti per riuscire a superarla indenni.



▲ Le pozze d'acqua vi rallenteranno molto, ma è troppo divertente passarci in mezzo per schizzare l'acqua da tutte le parti.



▲ Fate attenzione a non spingervi troppo al largo. Se finite in mezzo all'Oceano incapperete in un bel "game over".



▲ Tutti i percorsi si ispirano ad ambientazioni reali. In Svizzera, dove si svolge questa gara, può davvero esserci una strada come questa.

UN NUOVO LOOK DAVERO MIGLIORATO

E' cambiato quasi tutto rispetto all'*Off-Road* originale. Il miglioramento più impressionante è quello relativo alla grafica di gioco. E' facile vedere la differenza mettendo i due titoli a confronto.



▲ La grafica non è male in questa foto tratta da *Off-Road*. I colori però sono troppo accesi e i fondali hanno pochissimi dettagli.



▲ Questa ci piace di più! Il fango sembra fango, la Hummer è più dettagliata e gli effetti atmosferici aggiungono un tocco di classe. *Off-Road 2* ha davvero un aspetto migliore.



▲ Preparatevi a decollare: in *Off-Road 2* ci saranno tante occasioni per fare un bel salto alla vostra vettura.



▲ Avvicinate l'inquadratura e vedrete il dettaglio di questa versione poligonale della Hummer.

EFFETTI ATMOSFERICI

In *Moto Racer 2* è possibile gareggiare in differenti condizioni atmosferiche. Naturalmente potrete gareggiare durante una bella giornata piena di sole, ma visti gli assurdi cambiamenti climatici di questi anni forse sarebbe più appropriato correre sotto la neve o la pioggia. Se amate il brivido potrete anche correre di notte.



▲ La pioggia renderà scivolosa la strada e ridurrà la visibilità. Uscire da un tunnel e imbattersi nella pioggia può avere effetti drammatici.



▲ Neve in città? Hmm... è il tempo ideale per una bella gara di velocità in motocicletta!



▲ I fari e l'illuminazione della città creano un'atmosfera adatta per una gara notturna.

1 Il primo *Moto Racer* si è rivelato a sorpresa il miglior gioco di motociclismo per PlayStation. Quello che ha reso grande questo titolo è stato il suo metodo di controllo incredibilmente preciso (specialmente con un controller analogico) e la sua grande velocità. Gli avversari del computer erano piuttosto difficili da battere e c'erano abbastanza piste per tenere i giocatori impegnati per parecchio tempo. Si poteva gareggiare sia su circuiti stradali per moto da corsa che su percorsi sterrati per moto da cross. L'unico difetto del primo *Moto Racer* è che a volte il gioco si rivelava poco impegnativo. Lo si poteva finire con relativa facilità dopo solo qualche tentativo. In *Moto Racer 2* il problema sembra essere stato risolto grazie all'inserimento di un editor che vi permette di creare e personalizzare le piste. L'editor per la creazione di circuiti vi consente sia di modificare quelli già esistenti che di crearne di nuovi. Potrete poi provarli da soli, sfidarvi un amico o gareggiare contro gli avversari guidati dal computer. Se costruite abbastanza circuiti potrete anche creare un vostro campionato. Il tutto può essere logicamente salvato sulla memory card. In questo modo potrete anche scambiare i vostri circuiti con quelli creati da un vostro amico. Se a volte avete pensato di essere più bravi dei programmatori a progettare piste, questa è la buona occasione per dimostrarlo. In *MR2* sono previste anche altre aggiunte. Il gioco avrà 32 percorsi base più otto piste bonus. Non è ancora chiaro se i circuiti saranno veramente 32 o alcuni di

essi saranno solo versioni speculari di altri. La versione dello scorso anno aveva una giocabilità immediata e molto semplice, ma dopo l'uscita di *Gran Turismo* molti simulatori di guida stanno puntando sul realismo. *MR2* usa una maggiore varietà di colori e un maggiore livello di dettaglio per rendere più realistica la grafica degli ambienti e delle motociclette. Sarà possibile correre di notte, sotto la pioggia o durante una nevicata. E' anche stata aggiunta una modalità simulazione in cui la vostra moto risponde in maniera ancora più realistica. Ora i piloti guideranno seguendo tre diverse traiettorie invece che una sola.



▲ *Moto Racer* è stato il miglior gioco di corse su PlayStation. Sembra che il suo seguito sia migliore.

Questo significa che non saprete mai esattamente come un avversario affronterà una curva e se il gruppo sarà sparpagliato invece di procedere in fila indiana. Considerando il divertimento che ci ha regalato il primo *Moto Racer*, ci aspettiamo grandi cose dal suo seguito. Sembra che i programmatori del gioco ci abbiano letto nel pensiero, considerando quanto è stato già fatto e quello che hanno in progetto di fare. Non vediamo l'ora di progettare le nostre piste!

CREATORE DI PISTE

L'editor per la creazione di circuiti vi permette di costruirvi da soli il tracciato che preferite. Per lo sfondo potrete scegliere tra quattro temi diversi, ma le curve, i rettilinei, le salite e ogni altro particolare della pista sono tutti sotto il vostro controllo. Quando avrete creato un certo numero di piste, potrete anche usarle per un vostro campionato!



▲ Vi consigliamo di iniziare modificando i circuiti esistenti per fare un po' di pratica col sistema di creazione delle piste. Ogni punto in cui c'è un cambio di direzione è indicato con una C.



▲ Per rendervi meglio conto del tracciato, potrete ruotare la mappa e passare a una visuale dall'alto...



▲ ...poi avvicinarvi per vedere tutti i vari cambi di pendenza. A sinistra, nella barra, ci sono gli strumenti per fare le modifiche.

▲ I percorsi fuoristrada hanno un sacco di buche e dossi. Inoltre le ruote delle moto sollevano un gran polverone.

MOTO RACER 2

Non vi piacciono i percorsi? Fateveli da soli!



▲ Questa schermata vi dà un'idea dei miglioramenti grafici fatti a questo nuovo *Moto Racer 2*.



► Notate i riflessi realistici che hanno le pozzanghere sulla strada. Il motore grafico del gioco è stato molto potenziato.



▲ La vista in prima persona è coinvolgente come quella del gioco originale. Ora però la grafica del lunotto e del manubrio è più dettagliata.



A tutto gas!

MOTO RACER 2

con
YAMAHA



Crea i tuoi percorsi per distruggere i tuoi avversari!

Combattimento
e simulazione

Competizione
ad alto realismo

Fantastico 3D Track Creator

Moto da corsa e da
motocross



Costruisci rovinosi salti
doppi e tripli e regola
la taratura delle sospensioni

Divertente
modalità Multiplayer

Include neve, pioggia
e gare notturne



distributed by



Immagini prese da PC e Playstation



Software © 1998 Dolphine Software International. I marchi Moto Racer 2 e Dolphine Software International sono marchi registrati di Dolphine Software International. Yamaha e il logo Yamaha sono marchi registrati della Yamaha Motor Co. Ltd, Japan. Non è permesso uso senza autorizzazione. PlayStation e PS sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati e depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

FINALMENTE I PERCORSI SONO AL TUO LIVELLO



PSM
TOP

25

PSM
TOP

D kay gente, rispondete a questa domanda: qual è il miglior gioco per PlayStation mai realizzato? Come immaginavamo, ognuno ha il suo titolo preferito. Se domandassimo a ciascuno di voi di elencare i 25 giochi che reputa migliori, avremo ziloni di classifiche diverse. Da questo si ricava una semplice regola: ognuno ha i suoi gusti e le sue opinioni personali su quelli che sono i videogiochi più belli. E' impossibile riuscire ad accontentare tutti compilando una lista dei

migliori titoli per PlayStation. Ci sarà sempre qualcuno in disaccordo con i risultati finali della classifica. Nonostante tutto, abbiamo deciso di farla ugualmente per divertirvi ad analizzarla insieme a voi. Sicuramente non sarete d'accordo con alcune nostre scelte, proprio come noi non saremo d'accordo con alcune delle vostre. L'idea di base era fare qualcosa per intavolare un dibattito, animare una discussione e divertirvi a parlare con voi. Andate avanti nella lettura e fateci sapere cosa ne pensate!

COME ABBIAMO SCELTO I GIOCHI

Abbiamo ricevuto un sacco di lettere che ci chiedevano quali fossero i nostri giochi preferiti, a cosa giochiamo nel nostro tempo libero e quali giochi suggeriamo di comprare. Ora stiamo finalmente per rispondere a tutte queste domande.

La lista dei seguenti 25 giochi elenca i titoli per PlayStation che noi della redazione reputiamo i migliori. Non li abbiamo scelti con una formula prestabilita, ma abbiamo comunque considerato certi fattori. Per lo più abbiamo selezionato i giochi che ci hanno maggiormente divertito. Ma abbiamo anche cercato di premiare i titoli più innovativi, che hanno influenzato maggiormente l'industria del divertimento elettronico. Infine abbiamo tagliato fuori i grandi successi del passato che ormai sono stati superati da nuovi titoli tecnicamente più avanzati. Per questo in molti casi abbiamo preferito i seguiti piuttosto che i giochi originali. Questa classifica deriva da lunghe discussioni tra la redazione italiana e quella americana, quindi ci potranno anche essere giochi ispirati a sport tipicamente USA. Beh, basta parlare! Diamo un'occhiata alle nostre scelte!

VOTI PER GENERE

Con questo grafico si può capire quale è il genere di gioco più presente nella nostra Top 25. In questo modo potrete capire meglio quali sono i gusti della redazione di PSM.



I MIGLIORI 25 DELL'ANNO SCORSO

L'anno scorso un famoso sito Internet americano aveva fatto un sondaggio per sapere quali erano i giochi preferiti dai possessori di PlayStation. Giusto per la cronaca, abbiamo pensato di pubblicare questa classifica per confrontarla con questa fatta da noi dodici mesi più tardi.

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1 ► Resident Evil | 13 ► Jet Moto |
| 2 ► Tomb Raider | 14 ► Die Hard Trilogy |
| 3 ► Tekken 2 | 15 ► NFL GameDay '97 |
| 4 ► Soul Blade | 16 ► Tobal No. 1 |
| 5 ► Wipeout XL | 17 ► Formula 1 |
| 6 ► Suikoden | 18 ► SF Alpha 2 |
| 7 ► Crash Bandicoot | 19 ► Ridge Racer |
| 8 ► Rage Racer | 20 ► Twisted Metal |
| 9 ► Twisted Metal | 21 ► NBA ShootOut '97 |
| 10 ► Destruction Derby 2 | 22 ► Wipeout |
| 11 ► Rally Cross | 23 ► C&C |
| 12 ► Vandal Hearts | 24 ► Warhawk |
| | 25 ► Jumping Flash |

I NOSTRI
PREFERITI

Per darvi un'idea del dietro le quinte, abbiamo pensato di elencare i giochi preferiti da ciascuno di noi. Qui non abbiamo pensato a quanto fosse originale un gioco o cosa abbia significato per il mondo dei videogiochi. Queste classifiche sono state realizzate pensando solo ai nostri gusti personali. Ecco quali sono i giochi che vorremmo avere con noi se fossimo costretti a rimanere chiusi in casa per un fine settimana.

CHRIS

Mi piace ogni tipo di gioco, ma ammetto di avere una passione per i grandi platform. Forse a causa di tutti i giochi di Mario con cui giocavo da piccolo...

1. ► Crash Bandicoot 2

Già, ha il difetto di essere un po' troppo semplice e corto, ma è ancora uno dei miei platform preferiti in assoluto.

2. ► Castlevania: SOTN

Ho passato nottate intere a giocare con questo meraviglioso gioco. Che capolavoro, il 2-D è ai suoi massimi livelli. Dammene un altro, Konami!

3. ► Resident Evil 2

Questo gioco mi ha fatto prendere parecchi spaventi, quindi si merita anche lui un posto in classifica.

4. ► Final Fantasy VII

Ci sono alcune cose di questo gioco che non mi convincono molto, ma resta comunque un mitico GDR.

5. ► Street Fighter EX Plus Alpha

Per quanto mi riguarda, tra i giochi di lotta niente è meglio della serie SF.

ALESSANDRO

I miei preferiti sono i giochi di corsa, le simulazioni sportive e quelli dove c'è la musica che pompa alla grande. Al primo posto però c'è la signorina Lara Croft che con le sue avventure mi ha tenuto sveglio per parecchie notti.

1. ► Tomb Raider

Un grande gioco con una grande protagonista. Le avventure di Lara sono riuscite a far nascere in me l'amore per la PlayStation...

2. ► Colin McRae Rally

Il mio gioco di corse preferito. Il realismo e la grande grafica lo rendono un classico per ogni appassionato di guida.

3. ► Parappa the Rapper

Follia allo stato puro! Come può non piacere un gioco in cui bisogna rappare con un maestro di karate dalla testa a cipolla?

4. ► Formula 1 '97

Ormai è un po' vecchiotto, ma io ci sono ancora molto affezionato. Questo gioco mi ha regalato l'emozione di partecipare a un vero Gran Premio!

5. ► Bust a Groove

Un altro grande titolo musicale. Durante la mia ultima visita in Giappone ho passato gran parte del tempo a sfidare manager nipponici a questo gioco!

NOAH

I miei giochi preferiti sono quelli che simulano cose che la gente non ha l'opportunità di fare nella vita normale, come pilotare un caccia da guerra o correre in Porsche.

25

ACE
COMBAT 2

Prodotto: Namco
Sviluppato: Namco
Uscito: 25 Agosto 1997

Simulazione di Volo/Azione

Di Che si Tratta:

Pilotare un caccia supersonico in furiosi combattimenti aerei ed eseguire bombardamenti di precisione. E' possibile scegliere il proprio aereo tra una vasta gamma che va dall'A-10 fino all'F-16.

Perché è Grande:

E' il più bel gioco di combattimento aereo disponibile per PlayStation. La grafica è fantastica, è abbastanza realistico e ci sono sufficienti missioni e bonus da tenervi occupati per settimane, anche mesi! Anche se non siete in missione, vi divertirete a volare per i vari scenari di gioco.

Il Momento Più Bello:

Dopo che portate a termine il gioco per la seconda volta, guadagnerete uno stupefacente caccia in stile Robotech che può sparare quattro missili a volta. Troppo bello!



Prodotto: Namco
Sviluppato: Namco
Uscito: 21 Agosto 1996

23

TEKKEN 2

Lotta



Di Che si Tratta:

Un gruppo di eroi si affronta senza esclusione di colpi. In un ambiente tridimensionale dovete riuscire a sconfiggere più avversari possibile fino ad arrivare al misterioso nemico finale. I combattimenti sono veloci e i personaggi dispongono di un'infinità di mosse e combo.

Perché è Grande:

E' il classico gioco di lotta, tutto calci e pugni. La serie di Tekken è stata una delle prime a gestire una grafica 3-D, ed è ancora una delle migliori, con un sacco di segreti e personaggi da sballo. Ehi, se non ci fosse stato Tekken 3, passeremmo ancora i pomeriggi a giocare con questa versione!

Il Momento Più Bello:

Sbloccate il personaggio di Devil/Angel Kazuya e poi usate in continuazione la mossa degli occhi laser contro gli avversari. Se giocate contro un vostro amico lo farete diventare furioso. Non dimenticatevi di ridergli forte in faccia ogni volta.



24

JUMPING
FLASH 2

Prodotto: Sony CEA
Sviluppato: Sony CEA
Uscito: 21 Agosto, 1996

Azione/Platform

Di Che si Tratta:

Siete un coniglio meccanico che deve saltellare in giganteschi mondi 3-D basati su piattaforme. Il gioco ha un'insolita inquadratura in prima persona. Una specie di gioco surreale a metà strada tra Mario e Quake.

Perché è Grande:

Giocare con Jumping Flash 1 e 2 è puro divertimento! All'inizio l'inquadratura in prima persona può essere un po' disorientante. Dopo un po' di pratica vi sembrerà però di giocare a un classico platform per 16 bit. Passerete ore a fare super-salti in giro per la mappa di gioco. E' come essere in un folle, surreale e divertentissimo cartone animato.

Il Momento Più Bello:

Appena inizia il gioco saltate nel punto più alto del livello, poi da lì fate un super-salto più in alto che potete e lasciatevi ricadere sul terreno. Wow che volo! E' come saltare da un aeroplano!

22

FIFA '98

Prodotto: Electronic Art
Sviluppato: EA Sports
Uscito: 26 Settembre 1997

Simulazione di Calcio

Di Che si Tratta:

Ventidue uomini in calzoncini corti che corrono dietro a una palla per prenderla a calci. Lo scopo è cercare di spedirla nella rete avversaria. In poche parole la versione digitale dello sport più bello del mondo.

Perché è Grande:

Ci sono un sacco di squadre e di opzioni! Potrete ritrovare tutti i vostri calciatori preferiti e ricreare le sfide più emozionanti del campionato. Il tutto condito da una grafica da sballo e un commento sonoro abbastanza azzeccato. Il suo sistema di gioco semplice e immediato lo rende perfetto anche per chi di calcio ne capisce poco.

Il Momento Più Bello:

Riuscire a sovvertire il risultato del derby che avete appena visto in televisione. Se siete stati sconfitti nella realtà, con FIFA '98 potrete vendicarvi alla grande.





21

SUIKODON

Prodotto: Konami
Sviluppato: Konami
Uscito: 28 Dicembre 1997

GDR

Di Che si Tratta:

Un enorme GDR dove potrete reclutare più di 100 personaggi. Nella seconda parte del gioco guiderete il vostro esercito contro le forze del male in un'epica battaglia.

Perché è Grande:

Questo è stato il primo GDR per PlayStation veramente grande. Ci sono un'infinità di sotto-trame che si sviluppano a seconda dei personaggi che reclutate per il vostro esercito. Le battaglie di gruppo sono davvero belle e rimangono ancora una delle caratteristiche che distinguono questo gioco dagli altri GDR.

Il Momento Più Bello:

Prima della battaglia finale, condividete le emozioni di ciascun personaggio del vostro esercito. Questi momenti speciali vi faranno capire la grande importanza della battaglia che state per affrontare.



20

Prodotto: Electronic Arts
Sviluppato: EA Canada
Uscito: 25 Marzo 1998

Corse

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Di Che si Tratta:

Una corsa frenetica ad alta velocità che presenta circuiti progettati in modo eccezionale. Ci sono strettoie, scorciatoie e grandi salti. Potrete anche giocare con la divertente modalità Inseguimento, dove cercate di scappare dalla polizia (yahoo!). "State danneggiando la proprietà dello Stato!". AH!

Perché è Grande:

La modalità Inseguimento non vi stanca mai. L'intelligenza dei poliziotti è molto acuta, il che vuol dire posti di blocco e agenti sparsi in diverse parti del tracciato. Questo da solo rende NFSIII uno dei migliori giochi di corsa a due giocatori mai apparsi su PlayStation.

Il Momento Più Bello:

Questo gioco va provato solo per l'ebbrezza di battere i poliziotti sul filo del rasoio. Amerete saltare i posti di blocco e schivare i chiodi buca-gomme della Pula!



19

KLONOA

Prodotto: Namco
Sviluppato: Namco
Uscito: 11 Marzo 1998

Azione/Platform

Di Che si Tratta:

Siete Klonoa, una creatura simile a un gatto che affronta una lunga missione in un eccellente platform 3-D. Il concetto di gioco è molto semplice, dovrete saltare sulle piattaforme e lanciare via i nemici. Però proprio questo è il bello di Klonoa.

Perché è Grande:

Ha una bella grafica e una buona colonna sonora. Klonoa riesce a recuperare quell'atmosfera semplice e frenetica che rendeva indimenticabili i platform dei 16 bit. In questo gioco avete anche una bella grafica tridimensionale e moltissimi personaggi simpatici. Imperdibile per gli amanti del genere.

Il Momento Più Bello:

Quando salvate tutti i prigionieri nascosti vi guadagnate un livello bonus. Finite anche questo livello e vedrete una sequenza FMV comica e il Music Test. Che ricompensa!

18

ISS PRO '98

Prodotto: Konami
Sviluppato: Konami
Uscito: 2 Settembre 1998

Simulazione di Calcio

Di Che si Tratta:

Un'altra simulazione del gioco più amato dagli italiani. Anche in questo caso dovrete impegnarvi al massimo per segnare più Goal che potete alla squadra avversaria.

Perché è Grande:

E' la migliore simulazione di calcio disponibile sul mercato. A differenza di FIFA '98 che punta tutto sull'immagine, ISS Pro '98 è sostanza allo stato puro. Dovrete allenarvi un bel po' per riuscire a fare un'azione decente che vi porti a fare goal. Un gioco che piace soprattutto a chi di calcio ne capisce davvero...

Il Momento Più Bello:

L'inizio è il migliore, con una voce roca che sfotte "Vieni e provaci", accompagnata da una chitarra e dalla batteria. Dopo averlo visto vi verrà di gridare a chiunque altro nella stanza! Sotto a chi tocca!!!



1. ► Colony Wars

Sono il più grande fan esistente di Colony Wars. Per me non diventerà mai vecchio e non mi stancherò mai.

2. ► Ace Combat 2

Un altro titolo a cui giocherò per sempre. Se usate il Joypad Dual Analog è il miglior gioco di volo che esista.

3. ► Need For Speed III: Hot Pursuit

Poliziotti, scorciatoie, salti, grafica fantastica e grande controllo... devo aggiungere altro?

4. ► Worms

E' ancora il miglior gioco da tirare fuori quando arrivano tanti amici. Non si smette mai di ridere.

5. ► Wipeout XL

Lo ammetto, ho delle ragioni nostalgiche per votare questo gioco, ma comunque Wipeout XL è ancora uno dei migliori giochi di corse mai creati.

CARLO

Non ho un vero genere preferito, anche se mi piacciono molto i GDR e i picchiaduro. Devo però ammettere che ho un debole per tutti quei giochi con mega robot che mi ricordano gli Anime (cartoni animati giapponesi) della mia infanzia.

1. ► Final Fantasy VII

Mi sembrava di essere il protagonista di una serie a cartoni animati. Un'esperienza veramente indimenticabile.

2. ► Armored Core

Il miglior gioco di combattimento tra Mech che un appassionato possa chiedere. Peccato che nessun gioco su Gundam è a questi livelli.

3. ► Castelvania SONT

Il più bel platform game disponibile per PlayStation. Credo che chiunque possieda una PlayStation dovrebbe provare almeno una volta questo gioco.

4. ► Final Fantasy Tactics

Come appassionato di giochi di strategia classici, questo titolo con sistema di battaglia a turni è una vera manna dal cielo.

5. ► Dead or Alive

Non sarà bello come Tekken 3, ma il suo sistema di controllo è decisamente migliore e più innovativo del gioco della Namco!

BILL

Direi che mi piace qualunque cosa eccetto le simulazioni manageriali, i GDR e i titoli sportivi. I giochi d'importazione giapponese sono il mio sangue.

1. ► Tenchu

Siete un ninja e tagliate le gole, tirate shuriken e seminate tetsubishi. Cosa si può desiderare di più dalla vita?!

2. ► Puzzle Bubble 3

Mi piace la possibilità di scegliere tra più personaggi con abilità speciali. Non mi stancherò mai di questo titolo.

3. ► Bust A Move (Groove)

La Enix mi ha davvero sorpreso con questo gioco. E' fantastico passare le serate a improvvisare passi di danza su musiche tipiche del Pop Nipponico!

4. ► Einhander

Proprio quando pensavamo che il genere sparatutto fosse finito, la Square ci ha dato Einhander. Grazie mille.

5. ► Parappa the Rapper

Anche se è passato un po' di tempo dalla sua uscita, è ancora un classico del genere. Chi potrebbe dimenticare "You gotta believe!"?

IL MEGLIO DEL MEGLIO

Le classifiche seguenti riportano i nostri giochi preferiti nelle principali categorie. Se siete appassionati di un particolare genere, queste liste indicano i titoli che non vi dovete assolutamente lasciare sfuggire secondo noi di PSM. Questi sono i giochi che non possono mancare nella vostra collezione. Se ne avete perso qualcuno, allora uscite subito a comprarlo!

TOP 5 CORSE

I giochi di corse si dividono in due categorie, le simulazioni realistiche e quelli semplici e divertenti in stile sala giochi. Nella nostra lista ci sono entrambi, ma sul gradino più alto del podio c'è l'ultra-realistico *Gran Turismo*.

1. ► Gran Turismo
2. ► TOCA
3. ► Wipeout XL
4. ► Need For Speed III: Hot Pursuit
5. ► Test Drive 4

TOP 5 PICCHIADURO

Anche in questo genere ci sono svariate sotto-sezioni, ma una cosa è certa: quando si parla di giochi di lotta su PlayStation, è difficile battere Tekken.

1. ► Tekken 3
2. ► Street Fighter EX Plus Alpha
3. ► Bushido Blade
4. ► Dead or Alive
5. ► Tekken 2

TOP 5 GDR

Final Fantasy VII è saldamente al comando di questa classifica. Gli altri giochi rappresentano un misto dei vari tipi di GDR per PlayStation. Non abbiamo però considerato quei titoli tipo *FF Tactics* che sono più incentrati sull'aspetto strategico.

1. ► Final Fantasy VII
2. ► Suikoden
3. ► Alundra
4. ► Wild Arms
5. ► Breath of Fire III

TOP 5 SPORTIVI

Logicamente non è facile fare una classifica dei migliori giochi sportivi. Ognuno ha il suo sport preferito e questo può condizionare la scelta del tipo di gioco da mettere al primo posto.

1. ► International Superstar Soccer '98
2. ► FIFA '98
3. ► NHL '98
4. ► NFL Gameday '98
5. ► HotShot Golf

TOP 5 PLATFORM

Crash 2 è ancora il miglior platform per PlayStation, almeno fino a quando non uscirà il terzo capitolo della serie. *Klonoa* è al secondo posto gra-

17

Puzzle

Prodotto: Capcom
Sviluppato: Capcom
Uscito: 22 Gennaio 1997

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO



Di Che si Tratta:

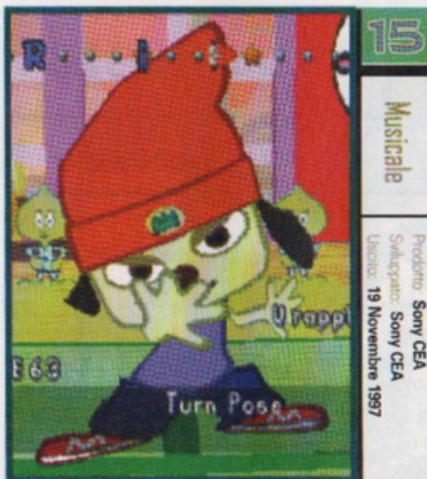
Il gioco è un puzzle game molto veloce con i personaggi di *Street Fighter* in versione super-deformata. La parte migliore è quando si gioca alla modalità combattimento contro un amico.

Perché è Grande:

Questo rimane comunque uno dei migliori puzzle game disponibili per PlayStation. Qui le sfide possono essere veramente veloci e finire in pochi secondi. Inoltre i personaggi deformati della serie *Street Fighter* contribuiscono ad aumentare il divertimento del gioco.

Il Momento Più Bello:

Provate a fare una mega gemma e poi fatela esplodere. Il vostro avversario verrà sommerso di gemme colorate e perderà la partita in un attimo. Ci rimarrà così male che non vi rivolgerà la parola per il resto della giornata.



15

Musicale

Prodotto: Sony CEA
Sviluppato: Sony CEA
Uscito: 19 Novembre 1997

PARAPPA THE RAPPER

Di Che si Tratta:

Siete un cagnolino che si innamora di una fiorellona gigante. Dovrete rappare contro una cipolla, un pollo e una rana. Senza dubbio uno dei giochi più strani di tutti i tempi.

Perché è Grande:

All'inizio amerete Parappa per la sua stranezza. Non si riesce a credere che qualcuno abbia avuto la spudoratezza di far uscire un gioco così! Poi vi renderete conto che non riuscite a smettere di giocare, allora capite che è veramente divertente. E' una perla rara di follia e originalità.

Il Momento Più Bello:

Il gioco è pieno di momenti memorabili, ma il nostro preferito è quando Parappa si mangia tutta la torta ai frutti di mare e comincia a vedere gabinetti volanti. Il nostro eroe suda per il mal di pancia e la sua bella lo guarda innamorata per la sua espressione da macho!

16

DEAD OR ALIVE

Prodotto: Tecmo
Sviluppato: Tecmo
Uscito: 31 Marzo 1998

Picchiaduro



Di Che si Tratta:

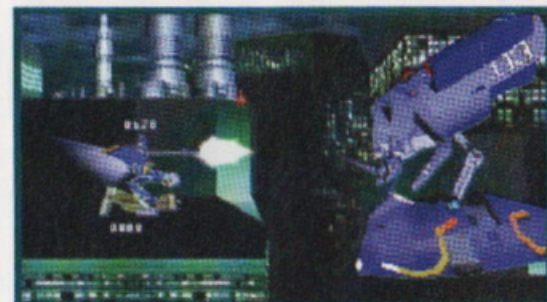
Tre ragazze pettorute e un gruppo di ragazzi si uniscono per dar vita a un torneo di lotta. Ne ignoriamo la ragione, ma il risultato è che si daranno una serie di mazzate usando le loro tecniche di arti marziali.

Perché è Grande:

Dead or Alive non ha una premessa molto originale, ma il sistema di controllo dei personaggi è piuttosto innovativo. Le contromosse diventano parte integrante del combattimento. Sarete quindi obbligati a usare una strategia di combattimento del tutto differente rispetto ad altri giochi simili. Il tutto è infarcito con una bella grafica e movimenti fluidi.

Il Momento Più Bello:

Sembreremo anche ragazzini immaturi, ma non sappiamo resistere... il petto che va su e giù! No, non ci siamo innamorati di una ragazza poligonale, ma quelle tette rimbombanti sono così ridicole che ci fanno veramente morire dal ridere.



14

EINHANDER

Prodotto: Sony CEA
Sviluppato: Square
Uscito: 5 Marzo 1998

Sparatutto

Di Che si Tratta:

E' lo stesso tipo di sparatutto spaziale a scorrimento laterale che amavamo anni fa. Ora ritorna con una grande grafica poligonale.

Perché è Grande:

Di questi tempi gli sparatutto a scorrimento laterale sono piuttosto rari, ma *Einhander* dimostra che questo genere può ancora avere successo. La vostra astronave può rubare le armi degli avversari e usarle contro di loro! Un vecchio stile di gioco, potenziato con una grande grafica moderna. *Einhander* è un nuovo classico per gli amanti degli sparatutto.

Il Momento Più Bello:

Il momento migliore è verso la fine del gioco, quando i vostri stessi compagni cercheranno di uccidervi. Questo è sicuramente uno dei più incredibili colpi di scena che uno sparatutto abbia mai offerto! Preparate le armi per cercare vendetta contro quei traditori.

13 VIGILANTE 8

Prodotto: Activision
Sviluppato: Luxoflux
Uscito: 3 Giugno 1998

Combattimento tra Macchine

Di Che si Tratta:

Immaginate un gioco di combattimento tra macchine sul tipo di *Twisted Metal*, ma in un ambiente stile Anni '70. Il vostro scopo è dare la caccia ad altre macchine e spedirle all'inferno.

Perché è Grande:

Questo gioco ha tutte le caratteristiche positive del classico *Twisted Metal*. Tuttavia la grafica e l'atmosfera di *Vigilante 8* spazzano via ogni tipo di concorrenza. Ci sono delle gigantesche arene interattive e delle vetture veramente Anni '70. *Vigilante 8* è senza dubbio il nuovo re tra i giochi di combattimento tra veicoli.

Il Momento Più Bello:

Il momento più memorabile è senza dubbio quando riuscite a trovare l'UFO. Dopo aver sbloccato questo incredibile veicolo, potrete tornare nelle aree precedenti e disintegrare gli umani indifesi!



12 BUSHIDO BLADE

Prodotto: Sony CEA
Sviluppato: Lightweight/Square
Uscito: 17 Ottobre 1997

Picchiaduro

Di Che si Tratta:

Fate parte di una setta di spadaccini nel Giappone feudale. Dovrete affrontare una serie di realistici combattimenti con armi da taglio. E' uno dei primi giochi completamente 3-D, potete infatti correre liberamente per l'intera arena di battaglia.

Perché è Grande:

Abbiamo scelto questo gioco perché ha proposto e sperimentato un sacco di nuove idee. All'inizio gli appassionati erano addirittura indecisi se classificarlo come un vero picchiaduro, proprio perché era completamente diverso. In realtà è un po' lento, ma comunque sempre molto divertente.

Il Momento Più Bello:

Sicuramente non potrete dimenticare quando per la prima volta eliminerete un nemico con un solo colpo di spada. Il vostro avversario non lo vede arrivare e poi SLASH, è finita! L'espressione stupita sulla faccia dell'altro giocatore è impagabile.

10 COLONY WARS

Prodotto: Psygnosis
Sviluppato: Psygnosis
Uscito: 5 Novembre 1997

Sparatutto Spaziale

Di Che si Tratta:

La Terra è in lotta contro le sue stesse colonie spaziali. Come pilota delle colonie, dovrete intraprendere una serie di missioni per riuscire a vincere la guerra. Durante i combattimenti spaziali vedrete le più belle esplosioni mai apparse in un videogioco.

Perché è Grande:

Finalmente uno sparatutto spaziale bello da guardare e pieno d'azione! La grafica di questo gioco è veramente curata. Continuerete a fare "Ohh" e "Ahh" di fronte ad ogni cosa, dalla polvere stellare alle spettacolari esplosioni. Il combattimento è grande, il controllo è grande... tutto quanto è grande in *Colony Wars*!

Il Momento Più Bello:

Quando riuscite a distruggere un enorme incrociatore galattico usando solo un piccolo caccia! Vi sentirete davvero alla grande, mentre volerete tra le esplosioni del relitto avversario!



11

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Prodotto: Capcom
Sviluppato: Capcom
Uscito: 30 Settembre 1997

Avventura/Orrore



Di Che si Tratta:

Un'orribile vecchia casa è infestata da alcune spaventose mutazioni genetiche. Sarà a voi riuscire a eliminare tutto ciò che si muove. Dovrete anche risolvere una miriade di rompicapi. Rimarrete col fiato sospeso per tutto il tempo.

Perché è Grande:

Questo titolo ha rivoluzionato il genere stesso delle avventure. La versione *Director's Cut* ha qualche extra in più rispetto al gioco classico. *Resident Evil* ha rivitalizzato da solo il genere dei videogiochi dell'orrore e ha reso la Capcom una delle principali case produttrici di software per PlayStation.

Il Momento Più Bello:

Il gioco è zeppo di momenti di tensione che vi fanno saltare sulla sedia. Uno dei migliori è sicuramente quando i cani mutati sfondano le finestre per attaccarvi. Preparatevi ad avere un infarto!

zie al suo stile innovativo che lo rende divertente e facile da giocare.

1. ► Crash Bandicoot 2
2. ► Klonoa
3. ► Jumping Flash 2
4. ► Mega Man X4
5. ► Oddworld: Abe's Oddysee

TOP 5 AVVENTURA

Questa è una delle categorie più difficili, visto che ci sono ben 4 dei nostri migliori 25. Quando si parla di un gioco d'azione/avventura è però impossibile riuscire a battere *Resident Evil 2*.

1. ► Resident Evil 2
2. ► Castlevania: SOTN
3. ► Tomb Raider
4. ► Resident Evil: Director's Cut
5. ► Tomb Raider II

I 5 PIÙ ORIGINALI

Questi sono i giochi che hanno presentato idee e strutture di gioco innovative. Dopo di questi sono usciti molti altri titoli che hanno sfruttato le idee che loro avevano introdotto.

1. ► Tomb Raider
Sia il gioco che Lara Croft hanno avuto grande impatto sull'industria dei videogiochi.
2. ► Resident Evil
Ogni nuovo gioco dell'orrore dovrebbe dare una percentuale dei suoi profitti a RE.
3. ► Twisted Metal
Moltissimi altri giochi si sono ispirati alla struttura e alla grafica di questo grande classico.
4. ► Bushido Blade
E' stato il capostipite dei giochi in 3-D reale. Inoltre è possibile uccidere l'avversario con un singolo colpo ben assestato.
5. ► Parappa The Rapper
Uno dei titoli più originali mai usciti. Dopo di lui, molti altri sviluppatori tentano la via dei giochi musicali.

I 5 PEGGIORI

Ehi, è ora di dire la cruda verità: questi giochi sono proprio una mer... Beh, diciamo che potreste usare meglio il vostro tempo giocando a tennis con una racchetta bucata.

1. ► Iron Man/XO: Heavy Metal
Di tutti i giochi tratti da film o fumetti, questo è il peggiore.
2. ► The Crow: City of Angels
Wow. Questo titolo sfrutta così male il 3-D, che viene voglia di rigiocare a classici bidimensionali come *Space Invaders*. Gente, se è brutto.
3. ► Beast Wars: Transformers
Da sempre sognavamo un gioco poligonale sui Transformer. Ora non più. Ora è un incubo.
4. ► Dragonball GT: Final Bout
Da una famosissima serie a cartoni animati a un gioco che fa venire i crampi allo stomaco. Perché deve succedere sempre così?
5. ► Spawn
Questo gioco è così brutto che a volte vorremo svegliarci e scoprire che era solo un incubo.

VINCI CON PSM TOP 25



Esatto! Sette fortunati lettori di PSM potranno portarsi a casa *The Wild 9*, lo splendido gioco messo in palio dalla Halifax.



HALIFAX SpA Milano
www.halifax.it

COME SI FA A PARTECIPARE?

Date un'occhiata al fumetto qui sotto e riempite i balloon con delle frasi originali e divertenti. Non fate i furbi! Non valgono le battute a sfondo sessuale e quelle piene di parolacce perché non potremmo mai pubblicarle. Saremo comunque noi i giudici finali e sceglieremo le battute che riterremo più divertenti. Spediteci il tutto al seguente indirizzo: **PSM c/o Play Press Publishing - Viale delle Milizie 34 - 00192 Roma**. Accetteremo le proposte fino al 15 novembre. Se non volete ritagliare la rivista, potrete scrivere il contenuto dei balloon su una cartolina postale. Sfortunatamente non potremo accettare le proposte via e-mail o via fax. Beh, questo è tutto... ora cominciate a pensarci su!



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA



Prodotto: Capcom
Sviluppato: Arika
Uscito: 22 Ottobre 1997

Lotta

Di Che si Tratta:

La Capcom ha finalmente dato retta agli appassionati. La saga di *SF* diventa finalmente tridimensionale. La struttura di gioco è la stessa dei classici titoli bidimensionali, ma la grafica è piena di poligoni nitidi e ben realizzati.

Perché è Grande:

Questo è il primo gioco di lotta 3-D a girare così veloce. Il controllo risponde rapidamente e con la stessa precisione di un picchiaduro bidimensionale della Capcom. In più è bello vedere tutti quei personaggi classici realizzati in 3-D. Aggiungete anche una Modalità Allenamento da sballo, e avrete uno dei migliori picchiaduro per PlayStation.

Il Momento Più Bello:

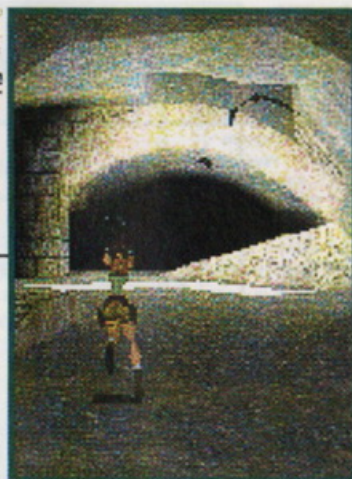
E' quando avrete completato con successo ogni singola mossa in Modalità Allenamento. Quando ci sarete riusciti avrete perso almeno metà dei capelli, ma potrete dire di essere un vero maestro di *Street Fighter EX*.



TOMB RAIDER

Prodotto: Eidos
Sviluppato: Core
Uscito: 15 Novembre 1996

Aventura



Di Che si Tratta:

E' come un buon film di Indiana Jones, ma invece di Harrison Ford, ecco la super-pupa Lara Croft. Evitate le trappole, risolvete i rompicapi ed esplorate tombe e caverne in giro per il mondo.

Perché è Grande:

Ha completamente cambiato lo stile dei giochi basati sull'esplorazione. In *Tomb Raider* bisogna usare la mente piuttosto che spargere all'impazzata. *Tomb Raider* il non offre nessuna vera innovazione rispetto a questo primo titolo, a parte dei livelli di gioco più grandi e vari.

Il Momento Più Bello:

Facile! Quando venite inseguiti dal Tirannosauro Rex. Siete in una caverna e state pensando ai fatti vostri... improvvisamente un gigantesco T-Rex esce dall'oscurità e vi viene incontro, pronto a ridurvi in brandelli. Chi dimenticherà mai una sorpresa di questo tipo?



WIPEOUT XL

Prodotto: Psygnosis
Sviluppato: Psygnosis
Uscito: 23 Ottobre 1996

Corse

Di Che si Tratta:

Siamo nel futuro e voi siete alla guida di astronavi che si muovono su cuscinetti d'aria. I tracciati sembrano delle montagne russe piene di vertiginose discese e curve a gomito. Sfreccerete a grande velocità mentre verrete bombardati da una colonna sonora di musica techno.

Perché è Grande:

Perché non dovrebbe piacere un gioco così? La grafica è stupefacente, le piste sono da sballo, potete sparare alle altre macchine con ogni tipo di arma futuristica e il tutto è incredibilmente veloce. Questo è il gioco che ha stabilito lo standard per le corse su PlayStation, ed è ancora in cima alla classifica.

Il Momento Più Bello:

E' la prima volta che vi capita di vedere il Quake in azione. Quest'arma lancia un mini-terremoto contro i vostri avversari. E' bellissima da vedere e ha un effetto devastante. Vi piacerà, statene certi!



GRAN TURISMO

Prodotto: Sony CEA
Sviluppato: Polyphony Digital
Uscito: 13 Maggio 1998

Simulazione di Corse

Di Che si Tratta:

E' la migliore simulazione di corse disponibile per PlayStation. Ci sono decine di circuiti e oltre un centinaio di macchine reali. Il realismo è al suo massimo in questo titolo. Gli appassionati di auto hanno sempre sognato un gioco così!

Perché è Grande:

Ci sono più di cento macchine realmente esistenti che possono essere provate su moltissimi circuiti. Potrete fare ogni tipo di modifica all'assetto della vostra vettura e potrete addirittura cambiare carrozzeria. Coloro che amano il realismo nei giochi di macchine, non potranno che essere d'accordo sul fatto che questo titolo è il massimo. Vi ci vorranno mesi prima di riuscire a diventare dei veri campioni.

Il Momento Più Bello:

Quando finalmente vincete la prima corsa! Questo gioco è molto difficile da imparare e vi ci vorrà un po' per diventare dei veri piloti, ma quando vincerete un campionato sarete veramente felici.



METTI IL MIRINO ALLA TUA PLAYSTATION



MANUALE
IN ITALIANO



Arriva l'ultraveloce sparatutto arcade, con tutti gli elementi per far esultare la tua PlayStation: la possibilità di catturare le armi nemiche, di giocare in due e di confrontarsi con numerosissimi nemici tra cui 30 mostri. Dovrai guidare la navicella tra le insidie di 15 livelli, con due diversi percorsi ciascuno e diversi sottoscenari. Per sopravvivere avrai a disposizione 15 tipi di armi, scudi, numerosi power-up, bonus e l'opzione di fuoco automatico ma solo le tue dita potranno assicurarti la meta. G-Darius è compatibile con i controller Dual Shock.

www.3dplanet.it



EMOZIONI MULTIMEDIALI



CRASH BANDICOOT 2

Azione/Platform

Prodotto: Sony CEA
Sviluppato: Naughty Dog
Uscito: 5 Novembre 1997



Di Che si Tratta:

E' un classico platform. Guiderete un simpatico personaggio in una serie di livelli colorati e divertenti. Salterete fossi, sconfiggerete nemici e scapperete da giganteschi massi rotolanti.

Perché è Grande:

Questo gioco è un balzo avanti stupefacente rispetto al primo Crash. Le difficoltà sono bilanciate, i livelli sono progettati meglio e naturalmente la grafica è stata migliorata tantissimo. Crash Bandicoot 2 è un gioco platform di serie A, degno di stare al fianco di Mario e Sonic.

Il Momento Più Bello:

La Crash Dance! La prima volta che abbiamo visto Crash eseguirla, ci ha preso completamente di sorpresa. E' un po' stupida ma è così buffa e fuori di testa che abbiamo tutti riso invece di indignarci.

4

TEKKEN 3

Lotta

Prodotto: Namco
Sviluppato: Namco
Uscito: 29 Aprile 1998

Di Che si Tratta:

Un gruppo di persone si riuniscono e decidono di farsi fuori l'uno con l'altro. Qua e là c'è anche un pizzico di storia, ma se cercate di trovare un senso logico alla trama finirete per farvi venire il mal di testa.

Perché è Grande:

I personaggi sono molto più dettagliati che nei giochi precedenti, e come al solito la Namco fa le cose in grande e ci delizia con un sacco di extra e di personaggi segreti. Il combattimento è veloce e violento come negli altri titoli di questa serie e le mosse sono sempre più ignoranti e spettacolari. Uno dei migliori picchiaduro mai realizzati.

Il Momento Più Bello:

In questo gioco ci sono un mucchio di segreti, ma il più memorabile è quando vi ritrovate improvvisamente a giocare a beach-volley con Gon, un piccolo dinosauro. E' davvero il momento più surreale nella storia del picchiaduro.



3

FINAL FANTASY VII

GDR

Prodotto: Sony CEA
Sviluppato: Square
Uscito: 3 Settembre 1997

Di Che si Tratta:

Come succede in molti altri GDR, vagabondate cercando di svelare un mistero e di salvare il mondo. Raccoglierete un numero enorme di oggetti, armi e incantesimi durante ore e ore di gioco.

Perché è Grande:

Numero uno: la storia. Questo è il vero cuore del gioco. Da sempre la Square ci ha abituati a trame veramente memorabili. Siete davvero coinvolti in quello che succede ai personaggi virtuali del gioco. Non riuscirete a smettere di giocare finché non arriverete in fondo alla storia.

Quest'avventura è davvero una delle più epiche mai viste in un videogioco.

Il Momento Più Bello:

La morte di Aeris è senza dubbio uno dei momenti più emozionanti nella storia dei videogiochi. Arriva completamente inattesa e lascia un segno che pochi giocatori potranno mai dimenticare.

CASTLEVANIA:
SYMPHONY of the NIGHT

2

Azione/Avventura

Prodotto: Namco
Sviluppato: Namco
Uscito: 20 Aprile 1997

Di Che si Tratta:

Il vecchio Conte Dracula è nuovamente tornato sulla Terra per far danni. Logicamente toccherà a voi salvare il mondo ancora una volta. Per riuscirci avrete a disposizione innumerevoli armi e tanti incantesimi. Somiglia molto alla struttura di gioco di Metroid per Nintendo.

Perché è Grande:

Ci vuole un'eternità per esplorare ogni centimetro quadrato del castello di Dracula e per trovare ogni segreto nascosto. Il gioco è pieno d'azione, dovrete saltare da una piattaforma all'altra cercando di sbarazzarvi di innumerevoli mostri. Inoltre ci sono anche degli elementi di GDR. Castlevania è il massimo che la tecnologia 2-D può regalare ai giocatori.

Il Momento Più Bello:

Quando, dopo aver apparentemente finito il gioco, vi rendete conto che c'è un altro castello da esplorare! Questo è uno dei più grandi segreti nascosti in un videogioco!



1

RESIDENT EVIL 2

Developer: Capcom
Sviluppatore: Capcom
Uscito: 21 Gennaio 1998

Avventura/Orrore

Di Che si Tratta:

La maledetta Umbrella Corporation ha alzato ancora la testa, e questa volta ha tramutato l'intera cittadina in zombi. Dovrete ucciderli tutti, senza farvi mangiare il cervello.

Perché è Grande:

Questo gioco riprende tutte le caratteristiche del suo predecessore, e le migliora moltissimo. I programmatori della Capcom erano così determinati a fare un grande seguito che a un certo punto scartarono completamente tutto quello che avevano già fatto per ricominciare da capo. Pensate che avevano concluso più del 60% del gioco! La loro ricerca della qualità è davvero evidente in ogni aspetto di *Resident Evil 2*. Ecco perché è il numero uno tra i giochi per PlayStation di ogni tempo. Secondo noi non ne esiste uno migliore.

Il Momento Più Bello:

Ce ne sono molti, ma a noi piace il combattimento contro l'alligatore gigante. Che scena stupefacente! Lo uccidete sparando alla bombola che lui tiene in bocca e la sua testa esplode in mille pezzi.



CONCLUDENDO...

E' tutto per questo primo appuntamento con la Top 25. Probabilmente ripeteremo questa classifica a cadenza annuale, visto che dovremo aggiornare costantemente la lista includendo i nuovi titoli che usciranno. Speriamo che abbiate gradito quanto vi abbiamo proposto nelle pagine scorse e vi invitiamo a scriverci le vostre opinioni. Non vediamo l'ora di ricevere i vostri commenti su cosa cambiereste e

cosa invece lascereste invariato.

Chissà quali giochi saranno in classifica il prossimo anno? Probabilmente non mancheranno gli attesissimi *Metal Gear Solid* e *Crash Bandicoot 3*. Aspettatevi di vedere anche altri capolavori annunciati come *Spyro the Dragon*, *Brave Fencer Musashi* e *Xenogears*. Una cosa è certa, la PlayStation è più in forme che mai. Finché la Sony non deciderà di fare uscire una nuova console, la nostra amata PlayStation continuerà a fare la storia del mondo dei videogiochi.



PSM Indipendente al 100% Libero da qualsiasi costrizione

Indipendenza è una parola molto importante, non solo una cosa buttata lì per riempire la copertina.

E' la base della nostra missione. E' il cuore di tutto quello che facciamo. E' un grande dono per tutti voi lettori.

Scriviamo quello che vogliamo e mettiamo quello che ci pare in copertina. Nessun altro deve approvare (o alterare) i nostri testi prima della stampa. Nessuno può dirci cosa credere e cosa non credere.

Al contrario, quando ci sono delle etichette, la buona fede del lettore può essere tradita. Alla fine, si perde la credibilità.

L'indipendenza è la nostra promessa per voi giocatori di PlayStation.

Non accontentatevi delle briciole.

PSM ITALIA
100% il Mensile per **PlayStation**
Indipendente

Heart of Darkness

le regole del gioco

H *Heart of Darkness* è un bellissimo gioco in grado di mettere a dura prova sia i vostri riflessi che il vostro ingegno. Se vi trovate di fronte a un punto apparentemente insuperabile, rilassatevi e consultate questa guida. Abbiamo raccolto



CAVOLO,
WHISKY, QUESTO GIOCO
SEMBRA TOSTO! MENO MALE
CHE QUEI BRAVI RAGAZZI DI
PSM CI HANNO AIUTATO A
FINIRLO!

ORA
QUELLE VECCHIE
OMBRE NON
AVRANNO PIÙ
SCAMPO!

le tecniche base per risolvere ogni livello e le abbiamo spiegate usando alcuni esempi. Per non rovinarvi il gusto del gioco, abbiamo deciso di evitare ogni riferimento alla trama o agli ultimi livelli. Credeteci, ne vale la pena.

Livello 1-04: Sparate a Ogni Cosa

In *Heart of Darkness* dovrete sempre ricordare una sola semplice regola: provate a sparare a tutto ciò che c'è sullo schermo. In alcune situazioni di gioco, dovrete decidere se sparare ai nemici o cercare di scappare via. Quando venite attaccati da entrambi i lati, fermatevi ed eliminate tutto quello che vi blocca la strada. Tutto quello che vi lasciate alle spalle potrebbe diventare una minaccia mortale. Se non è possibile far fuori ogni cosa, state pronti a scappare (o ad andarcene in punta di piedi).



▲ Verrete attaccati da un gruppo di creature ombra proprio all'inizio del livello, assicuratevi di averle uccise tutte prima di proseguire.

Livello 2-04: Controllate Tutte le Aree

In *Heart of Darkness* dovrete spesso esplorare i vari ambienti per capire come sbarazzarvi delle creature che vi sbarrano la strada. Al livello 2-04, troverete un tipico esempio di questa tecnica. Dovrete passare attraverso varie schermate per scoprire come riuscire a uscirne illesi. Esplorate ogni schermata e cercate di interagire con tutti gli elementi che vedete sullo schermo. Non si può mai sapere cosa vi potrà aiutare...



▲ Il vostro cammino sarà inizialmente bloccato da questa pianta carnivora pendente. Non potrete superarla se non scenderete agli schermi inferiori.



▲ Se passate sotto la pianta, potrete saltare e afferrarla per la coda, provocandone la caduta. Problema risolto!



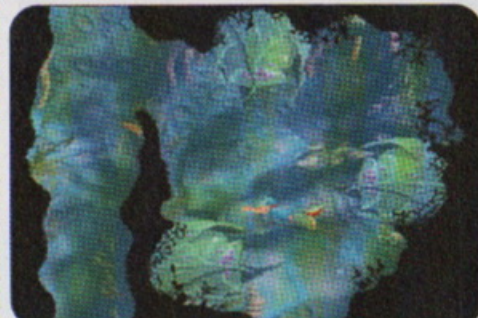
▲ Per superare le altre piante carnivore dovrete agire in maniera diversa. Una volta capito di cosa si nutrono questi esseri, saltate sotto la zona luminosa verde per far uscire altri insetti.



▲ Dopo aver fatto uscire un po' di insetti luminosi, tornate alla grotta superiore e sorpassate le piante mentre sono occupate a fare uno spuntino.

Livello 3-04: Il Tempismo non è Tutto

Anche se la maggior parte del gioco richiede tempismo e riflessi rapidi, possono capitarvi dei rompicapo terribilmente difficili che potrete superare solo usando la testa. Per esempio, una delle parti più difficili è al livello tre, dove bisogna nuotare per sfuggire a tre piante risucchianti. Anche se è possibile farvi strada lottando contro le correnti, c'è uno spazio al centro in cui le diverse correnti si annullano. Se nuotate qui potrete passare questa parte del livello molto facilmente.



▲ Quest'area ha un punto segreto che rende più facile la navigazione.

Livello 3-07: Usate Tutte le Vostre Risorse

Il livello 3-07 presenta il primo rompicapo veramente difficile del gioco. Il segreto qui è quello di ricordare tutte le tecniche apprese finora, assieme a una nuova. Per risolvere gli enigmi di questo livello dovrete usare tutte le risorse disponibili e dovrete cercare di sfruttare al meglio i semi che troverete nei vari schermi. Provate varie soluzioni fino a che non troverete quella giusta per proseguire nella vostra missione.



▲ La prima cosa da fare quando entrate in un nuovo livello è capire cosa fare per poter proseguire. In questo caso dovrete riuscire a spostare un seme sull'isola in modo da poterla trasformare nell'albero che vi permetterà di superare l'acqua.



▲ Se girate tutto attorno al livello e spingete la roccia nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, la corrente spingerà il seme sull'isola. Fico!



▲ Dopo che sarete riusciti ad attraversare l'acqua, capirete che dovrete attraversare altre due isole. Oh, no!



▲ Potrete distruggere una delle piante che in precedenza avevate usato per arrampicarvi e usarne il seme.



▲ Potrete ottenere l'altro seme distruggendo la pianta dall'altro lato dello schermo iniziale. Infatti riuscirete nel salto anche senza questa pianta. Ora potete finire il livello!

Livello 5-06: Siate Pazienti!

Mentre certi livelli sono a tempo, altri richiedono molta pazienza. Nel livello 5-06 dovrete sempre aspettare prima di fare qualsiasi mossa che possa mettervi in una situazione compromettente. Se capitate in qualche situazione sgradevole e rimarrete sorpresi, verrete senz'altro bersagliati dai demoni neri che continueranno ad attaccarvi senza sosta.



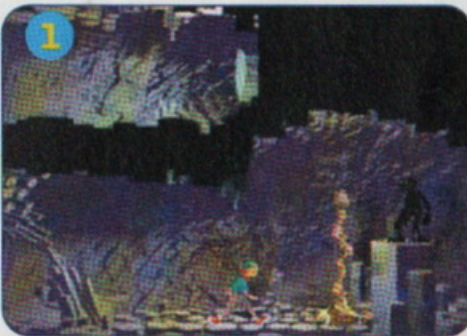
▲ Il primo demone nero uscirà fuori quasi subito. Colpitelo, poi rimanete appesi per un po'. Se scenderete subito nel cammino sottostante sarete uccisi.



▲ Il resto dei demoni apparirà quando arriverete al centro dello schermo. Anche alla fine di questo rompicapo dovrete rimanere appesi e aspettare per un minuto. Sono in arrivo altri demoni.

Livello 6-02: Certi Oggetti Hanno più di un Uso

A questo punto del gioco dovrete avere molta familiarità con i semi. Avete già visto innumerevoli rompicapi basati sulle piante pendenti e sul fatto che potete arrampicarvi su di esse. Quello che dovrete capire è che potete usare i semi anche per spingere le cose verso l'alto ed è quello che dovrete fare per risolvere questo enigma.



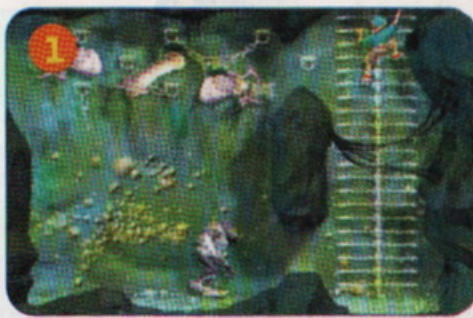
▲ Normalmente i semi servono a fornirvi delle scale naturali su cui potrete arrampicarvi. Ora invece dovrete utilizzarli in un altro modo.



▲ Posizionate il seme sotto il pilastro pendente e poi trasformatelo in una pianta! Improvvisamente l'enigma è risolto.

Livello 7-05: Pensate in Modo Diverso

Progredendo nel gioco, dovrete cominciare a risolvere i rompicapi in maniera non convenzionale. Per esempio, nel livello 7-05 quattro vermi bloccano il vostro cammino. Normalmente dovrete sparare ai vermi e proseguire, ma in questo caso eviteranno i vostri colpi. Osservate come è fatta questa stanza, nella parte bassa c'è un soldato che apparentemente è inutile e inoffensivo. Se lo colpите, lui si moltiplicherà e i vermi lo attaccheranno. Con i mostri distratti, voi potrete passare indisturbati verso il prossimo schermo.



▲ Precedentemente avete sempre eliminato questi vermi sparandogli contro, ma questa volta dovrete pensare a qualcos'altro perché ora sono in grado di schivare i vostri colpi.



▲ Se colpite il soldato sul fondo, lui si moltiplicherà. Poi sparate ai soldati che vengono fuori. I vermi allora si dirigeranno sul fondo lasciando libera la parte alta della stanza. Ora potrete passare tranquillamente.

Bene, ora avete capito le tecniche fondamentali per finire *Heart of Darkness*. Il gioco ha molti altri rompicapi che dovrete risolvere, ma essi usano gli stessi principi illustrati in questa guida. Se vi bloccate, non fatevi scoraggiare. Ricordate le tecniche e le regole che vi abbiamo spiegato e potrete agevolmente trovare la soluzione al vostro problema. Buona Fortuna!





NFL Xtreme

consigli dal programmatore

Nel tentativo di ridurre il tempo di apprendimento e di fornire ai novellini qualche buon consiglio, abbiamo preparato una veloce guida assieme ai ragazzi che hanno realizzato il gioco. Allan

Frankel è il Dirigente di Produzione di *NFL Xtreme*, e ci ha descritto molte strategie sia d'attacco che di difesa che aiuteranno sia i giocatori più esperti che i novellini. Ora datevi una mossa e preparatevi a giocare sporco!

attacco

NFL Xtreme punta moltissimo sulla giocabilità e la spettacolarità del football americano piuttosto che sul realismo. Infatti in questo gioco è più facile riuscire a completare i passaggi lunghi e le mosse speciali sono più efficaci del solito. La velocità e la prontezza di riflessi sono fondamentali per la riuscita di un'azione. *NFL Xtreme* dispone di moltissime mosse speciali che vi aiuteranno a sfuggire ai tentativi di placcaggio della difesa. Rotazioni, colpi di mano, finte e cariche di spalla vi permetteranno di rimanere in piedi se le userete a dovere. Nota: se tentate di effettuare queste mosse col vostro QB il giocatore incaricato di lanciare la palla, assicuratevi di essere oltre la linea di scrimmage (linea immaginaria in cui è disposta la palla all'inizio dell'azione), o lui effettuerà un passaggio.

Rotazioni

Le rotazioni sono particolarmente efficaci quando dovrete sbarazzarvi di un tentativo di placcaggio che arriva in diagonale. Dovrete eseguire questa mossa un attimo prima che il difensore si tuffi verso di voi e lo farete scivolare su un lato. Attivate la rotazione premendo Δ . Anche la doppia rotazione è molto utile, e si può attivare premendo $L2 + \Delta$. Se venite placcati mentre eseguite la doppia rotazione, il difensore potrebbe strapparvi via la maglietta, una delle scene più belle del gioco.



▲ La rotazione è la mossa migliore per evitare i tentativi di placcaggio angolati.



▲ Se il vostro portatore di palla viene placcato mentre tenta una doppia rotazione, può perdere la maglietta.

Colpo di Mano

Questa mossa è particolarmente efficace per liberarsi da attacchi che vi arrivano da un lato. Non usatela contro un tentativo di placcaggio frontale perché sarebbe assolutamente inutile. Premete $L1$ per colpire col braccio sinistro e $R1$ per colpire col destro.



▲ Questa è la situazione migliore per utilizzare il colpo di mano. Infatti i difensori si preparano a un tentativo di placcaggio laterale.

La Finta

La finta è utile per riuscire ad aprirsi alcune vie di fuga nelle situazioni più disperate. Se un difensore è nei pressi del vostro portatore di palla, la finta lo sbilancerà facendogli cambiare direzione per un attimo. Questa mossa ha effetti migliori se un difensore viene dritto verso di voi o vi si tuffa alle spalle. Premete Δ per effettuarla (Nota: si deve premere Δ sia per la schivata che per la rotazione. Sarà il gioco a determinare quale mossa eseguire in quella situazione).



▲ La finta fa sbilanciare il giocatore del Raider (quello nero) sulla sinistra permettendo al portatore di palla di guadagnare altre Yard.



▲ Steve Young non dovrebbe mai fare una carica di spalla, infatti i QB sono tra i giocatori più leggeri in campo. Se però non vi resta altra scelta, allora fate un disperato tentativo. Scegliete i tempi giusti per evitare di essere sfrittellati a terra.

Carica di Spalla

Le cariche di spalla sono utili quando il difensore è davanti al portatore di palla. Il vostro giocatore abbasserà la testa e colpirà direttamente il suo placcatore cercando di travolgerlo grazie alla sua maggiore velocità. Nota: la carica di spalla è più efficace se viene usata dai giocatori più grossi, come Jerome Bettis. E' possibile usare questa mossa anche contro i difensori più imponenti, ma ci vuole un maggiore tempismo. I piccoletti sono più facili da affrontare. Per effettuare la carica di spalla premete $L2 + X$.

La Rotazione Fulminea

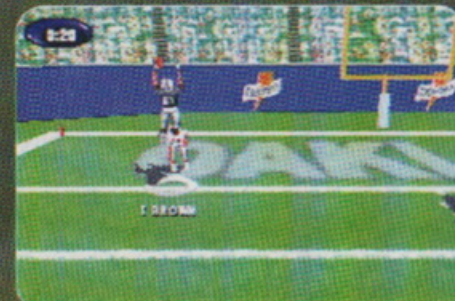
Per sfuggire velocemente a un placcaggio usate la rotazione fulminea. Il vostro giocatore ruoterà per evitare il difensore e poi continuerà a correre. Questa è di gran lunga la mossa migliore del gioco e dovrete impararla per prima. Premete $L2 + \Delta$ per effettuarla.



▲ La Rotazione Fulminea può essere la vostra sola via di fuga per evitare un'orrenda fila di difensori.

Saltare

Quando viene effettuato un passaggio, un ottimo modo per aumentare le vostre possibilità di impossessarsi della palla è saltare qualche secondo prima del suo arrivo. Questo permetterà al vostro giocatore di prendere per primo la palla e impedirà al difensore di farvela cadere di mano. Assicuratevi di essere in linea col segno X sul campo prima di tentare il salto. Premete Δ per saltare.



▲ Per evitare di essere intercettati o placcati, saltate appena prima che la palla arrivi al ricevitore.

difesa

La cosa più divertente di questo gioco è che in difesa non ci sono regole da seguire, tutto è permesso! Cercate di trarre vantaggio dalla mancanza di regole ufficiali, specialmente quando giocate in difesa.

Colpi in Anticipo

Quando marcate un ricevitore che sta per prendere un passaggio, potrete colpirlo quanto vi pare. Nel vero football, prima di placcarlo dovrete aspettare che lui tocchi la palla. In NFL Xtreme potrete picchiare il ricevitore in qualsiasi momento e non vi verrà fischiate alcun fallo d'interferenza!



▲ Colpite a ripetizione ogni ricevitore. Se riuscirete a farlo cadere a terra il QB avversario lancerà la palla a un altro giocatore. Usate spesso questa tecnica se volete chiudere ogni corridoio d'attacco.

Super Blitz

In NFL Xtreme non è possibile superare la linea di scrimmage prima dell'inizio di un'azione. In questo modo non potrete mai trovarvi in fuori gioco e quindi sarete sempre pronti per effettuare dei Blitz contro il QB avversario. Vi basterà tenere premuto il D-Pad in avanti in modo da scattare appena la palla viene messa in gioco.



▲ Notate il difensore sulla sinistra, sta già correndo in avanti! Questo è causato dall'uso della D-Pad prima che la palla venga messa in gioco. Quando l'azione inizia, il vostro uomo sarà già pronto a un placcaggio fulmineo.

Superare i Bloccatori

Un modo efficace per non farsi fermare da un bloccatore è evitare di schierarsi direttamente di fronte a lui. Prima che la palla sia messa in gioco, muovete il vostro difensore lontano dalla sua controparte. Questo potrebbe permettervi di placcare subito il suo QB o il suo running back. Le zone laterali sono i posti migliori dove sfruttare questa tecnica perché è molto più facile girare attorno ai difensori finali.



▲ Notate il difensore sulla sinistra. Sta correndo all'esterno della linea d'attacco per evitare i blocchi degli uomini di linea.

Ingannarli

Se state per placcare il portatore di palla e pensate di essere vittima di una delle mosse speciali, cercate di ingannarlo forzandolo a effettuare la sua mossa in anticipo. Questa tecnica è più efficace quando giocate contro un amico piuttosto che contro il computer. Inoltre usate questa strategia per forzare gli attaccanti a correre in mezzo al campo piuttosto che sulle zone laterali.

Spostamenti Laterali

Per passare oltre un blocco o oltre la linea offensiva, premete L1 per effettuare uno spostamento laterale sulla sinistra e R1 per effettuarlo sulla destra. Questa mossa va eseguita nel momento giusto quindi dovrete premere il tasto appena prima di essere colpiti dal bloccatore.



▲ I colpi ritardati possono essere eseguiti sia dalla Difesa che dall'Attacco. Quando un giocatore controllato dal computer inizia a insultarvi, i vostri nervi saranno messi a dura prova. Evitate di tenere dei martelli vicino alla PlayStation.

Colpi Ritardati

Una delle mosse difensive più divertenti di questo gioco è il colpo ritardato. Anche quando l'azione è finita potrete ancora colpire il vostro avversario. Il cursore sotto il portatore di palla deve essere lampeggiante per eseguire questo colpo. Premete □ per un placcaggio e L2 + □ per un colpo volante.

le uova di pasqua

Proprio come gli altri giochi sul football della Sony, NFL Xtreme ha un sacco di 'Uova di Pasqua' da scoprire. Alcune di queste sono spiritose, specie il codice 'braccia di scimmia'. Inserite i codici al posto del Nome e Cognome nella schermata 'Crea un Giocatore'.

XTREME CreateFreeAgent

FIRST: MONKEY	
LAST: MICKEY	
NUMBER: 1	
POSITION: QB	POINTS REMAINING: 240
NUMBER: 8	
WEIGHT: 220	SPEED: 40
HEIGHT: 6' 8"	STAMINA: 40
SKIN: DARK	QUICKNESS: 40
ARM STRENGTH: 40	
ACCURACY: 40	
INTELLIGENCE: 40	
TACKLE BREAKING: 40	

▲ Andate nella schermata 'Create A Player' e inserite i codici al posto del nome e cognome del nuovo giocatore. Per eliminare gli effetti di un codice dovrete resettare la PlayStation.

BIGHEAD BOBBY: Testoni
 COINHEAD COREY: Teste Piatte in 2-D
 LAMEBOY LENNY: Animazioni al Contrario
 GEORGE GIRAFFE: Colli Lunghi
 BIG BEN: Personaggi Grandi
 TINY TOM: Personaggi Piccoli
 MONKEY MICKEY: Lunghe Braccia da Scimmia
 SHRIMPY SEAN: Braccia Corte



▲ Ecco quello che vorrebbe ogni professionista: sdraiarsi nella zona di meta e schiacciare un pisolino.

▲ Ecco come dovrete giocare! Non ci si annoia mai di queste teste Xtremamente grosse.

Parasite Eve

guida completa e oggetti - disco 1

Nato come un mix tra *Resident Evil* e *Final Fantasy VII*, *Parasite Eve* rappresenta un nuovo punto di partenza per la Square. E' la prima volta che la società giapponese unisce le sue forze con quelle di artisti di Hollywood per creare un GDR con uno stile cinematografico. Come la maggior

parte dei titoli della Square, *Parasite Eve* ha alcune sezioni piuttosto difficili da risolvere. Così, eccovi questa super-guida completa di lista degli oggetti e consigli strategici. In questo modo non avrete più problemi a portare a termine il primo disco del gioco.



strategia di lotta generale

1 combattimenti in tempo reale di *Parasite Eve* vi permettono di usare alcune strategie per rendere più facile la lotta. Visto che la maggior parte degli scontri avviene casualmente, fate molta attenzione all'area in cui dovete affrontare i mostri perché potrebbe aiutarvi a sfuggire ai loro attacchi. Per limitare i danni cercate di seguire, se possibile, i seguenti consigli.

► Nel momento in cui inizia un combattimento cercate di stimare quanto spazio avete per muovervi. Questo dovrebbe evitare di farvi intrappolare in un angolo.

► Non sparate più di un colpo alla volta contro il nemico. Nella maggior parte dei casi l'avversario si porterà fuori dalla vostra portata e così sprecherete proiettili inutilmente. Anche se sparate colpi multipli a un nemico, questi troverà il modo di svicolare in una zona dove i vostri colpi non potranno raggiungerlo.

► Progredendo nel gioco dovete affrontare nuovi avversari, cercate di imparare i loro movimenti e il loro modo di lottare. La maggior parte dei mostri esegue sempre le stesse azioni e se voi le conoscerete a memoria potrete trarne vantaggio. Cercate di attaccarli alle spalle.

► Evitate di affrontare i nemici frontalmente, cercate sempre di colpirli da dietro o da un lato. Questo aumenterà le vostre possibilità di portare a segno un colpo critico.

► Rimanete il più vicino possibile ai vostri nemici in modo che il vostro attacco sia più devastante. Certe armi hanno un raggio che vi permette di attaccare da grandi distanze, ma normalmente non fanno molto male quando colpiscono. Forse la Square potrebbe spiegarci su che leggi fisiche si sono basati per crearle... Apparentemente i proiettili sembrano fare meno danni se siete troppo distanti dal vostro avversario. Incredibile.

► Rimanete sempre in movimento durante una lotta. Questo diventa particolarmente importante nelle battaglie con i nemici finali. Se state troppo fermi verrete sicuramente colpiti. Quando vi muovete, cambiate spesso direzione e velocità. Non rimanete su una traiettoria prevedibile.

► Se la battaglia si fa troppo cruenta e vi stancate, basta premere il tasto START per mettere in pausa il gioco. Questo può darvi il tempo per riguadagnare il vostro sangue freddo. Questa è una strategia particolarmente utile quando dovete combattere gli ultimi nemici del gioco, che sono estremamente tosti.

► Se usate troppo il vostro attacco *Parasite Energy* in una singola battaglia, noterete che l'energia tenderà a rigenerarsi sempre più lentamente. Per evitarlo, basta usare un'altra armatura. Il metro tornerà a crescere a velocità normale.

Primo Giorno: Risonanza

Il gioco comincia al Carnegie Hall, dove Aya ha un appuntamento con un collega di lavoro. Camminate avanti per entrare nell'edificio e continuate dritti attraverso le doppie porte. Una sequenza FMV vi presenterà Eve. Al termine della scena non interattiva, procedete oltre la platea e salite le scale del palco per affrontare la prima battaglia del gioco.

Appena sconfitta Eve, Aya ha una specie di flashback. Dirigetevi sulla sinistra per andare dietro le quinte. Qui troverete un grosso buco sul pavimento e una cassa in un angolo. Apritela e verrete ricompensati con una fiala per guarire le vostre ferite. Calatevi nel buco e vi ritroverete in un lungo corridoio pieno di porte. Camminate verso il fondo e quando cambia l'inquadratura dovete affrontare il primo topo mutato del gioco. Aprite la porta sulla destra e incontrerete uno dei cantanti d'opera che

dopo aver parlato con voi scapperà dalla stanza. Prima di uscire, cercate negli armadietti per trovare un **Ammo +6**. Ora tornate nel corridoio e aprite la porta sulla sinistra. Cercate negli armadietti per trovare una **45HP + vial**. Ignorate il cadavere e uscite dalla stanza per tornare nel corridoio principale. Entrate nella terza porta sulla sinistra e aprite la cassa nell'angolo per trovare un'altra **45HP + vial**. Esaminate il cadavere vicino alla scrivania in modo da farlo cadere. Cercate nuovamente sul cadavere per trovare una chiave. Tornate nel corridoio e dirigetevi verso la prima zona dove potrete usare la chiave per aprire una porta sulla sinistra. Entrate nella nuova stanza e aprite il cassetto per ricevere un potenziamento dell'arma. Dirigetevi verso l'angolo sinistro e rompete il muro per accedere a una stanza segreta. All'interno troverete un cesto contenente una nuova armatura, migliore di quelle che state attualmente indossando. Ritornate nel corridoio ed entrate nella prima porta sulla destra. Andate verso sud per trovare una **45HP + vial** all'interno di una cassa. Tornate nuovamente nel corridoio e dirigetevi verso il fondo. Quando cambia l'inquadratura dirigetevi verso la seconda porta sulla destra. Aprite il cassetto sullo sfondo per trovare un **Ammo +6** e poi andatevene prima che il papagallo vi attacchi. Quando vi ritroverete nel corridoio, entrate nella porta che trovate di fronte a voi. Dentro il cassetto troverete delle altre munizioni, leggete il libro che si trova sul leggio per trovare una chiave. Ora potrete aprire la porta in fondo al corridoio. All'interno troverete Eve che suona il piano, avvicinate-

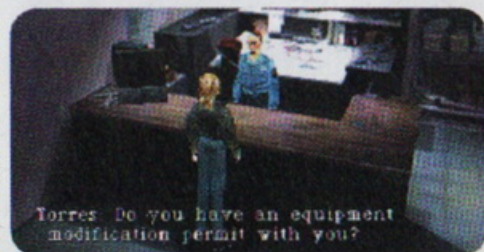
vi e preparatevi a un nuovo scontro. Dopo aver sconfitto nuovamente la perfida Eve, sarete vittime di un altro flashback e quando vi riprenderete Eve sarà scomparsa. Dirigetevi verso il buco che si vede nell'angolo in alto a sinistra e vi troverete nelle fogne.

Le Fogne

Correte avanti finché non verrete attaccati, poi occupatevi delle rane e dei topi mutati. State attenti alla lingua della rana perché ha una portata piuttosto lunga. Continuate a correre in avanti fino a raggiungere l'area con due scalinate. Ignoratele (non conducono da nessuna parte) e aprite la cassa per guadagnarvi una nuova arma, l'**M1911A1**. Andate nella schermata successiva. Qui vedrete due porte e tre casse. Aprite la cassa che è vicino alla porta illuminata per prendere altre munizioni (**Ammo +6**). Le altre due casse sono nascoste all'estremità destra e all'estremità sinistra dell'area. Dopo



▲ La storia comincia al Carnegie Hall di New York, dove Aya Brea incontra Eve per la prima volta.



▲ Il solo luogo dove potrete aggiungere delle parti alle vostre armi è nella Stanza delle Armi.

averle aperte entrambe (**Ammo +6, Offense +1**), procedete attraverso la porta a destra e controllate le altre tre casse che troverete (**Ammo +15, PE +1, Offense +2**). Ora passate attraverso la porta illuminata che avete visto prima e procedete dritti e a sinistra fino a raggiungere il cancello. A sinistra ci sono un interruttore e un telefono. Salvate il gioco e poi attivate l'interruttore. Passate il cancello e correte da Eve. Sarete ricompensati con un'altra sequenza non interattiva seguita da una battaglia contro il nemico finale delle fogne.

Secondo giorno: Fusione

Iniziate il secondo giorno al 17° Distretto del Dipartimento di Polizia di New York. Aya parla automaticamente con un paio di poliziotti amici e poi col Capitano Baker. Il Capitano vi dà un **Mod Permit**, così potrete ottenere un'arma migliore. Prendetelo e uscite dalla stanza. Entrate nella porta successiva a quella dell'ufficio del Capitano. Vi ritroverete nel corridoio principale dove c'è una donna poliziotto. Dirigetevi verso la prima porta a sinistra ed entrate nella stanza degli armadietti. Il secondo e il quarto armadietto contengono un **Cm Vest 1** e un **Medicine 2**. Ora tornate nel corridoio e scendete le scale fino al piano inferiore.

La Stanza delle Armi

Entrate nella prima porta che vedete a sinistra e vi ritroverete nella Stanza delle Armi. Aprite le due casse che trovate, una è sulla destra e l'altra è sul bancone (**Tool, Ammo +6**). Parlate all'uomo dietro al bancone (Wayne Garcia) e arriverà Torres. Lui vi darà una nuova arma (**M16A1**). Se il vostro inventario è pieno, dovrete consegnare a Wayne alcuni dei vostri oggetti. Dategli il **Mod Permit** e lui migliorerà tutte le armi in vostro possesso. Wayne vi spiegherà anche come fare per migliorarvi da soli le armi usando l'opzione **Tool**. Fate attenzione, perché questa abilità è essenziale per superare le fasi più complicate del gioco. E' tutto per ora, uscite da questa stanza e tornate alle scale. In cima alle scale incontrerete Ben, il figlio di Daniel. Parlategli finché non arriva anche Daniel. E' ora di dirigersi nuovamente nell'ufficio del Capitano. Parlategli e assisterete a una sequenza non interattiva che vi mostrerà una conferenza stampa. Una volta terminata, parlate con Daniel e poi dirigetevi nella parte frontale della Stazione di Polizia. Se volete salvare i vostri progressi, dirigetevi nell'angolo a sud ovest dell'area di fronte all'ufficio del Capitano. Andate verso il corridoio e passate le doppie porte di



«Ben è il figlio di Daniel e il suo unico scopo nella vita sembra essere quello di cacciarsi nei pasticci. In fondo però è un ragazzino simpatico».

fronte alle scale. Uscite dalla porta principale e apparirà la mappa. Selezionate il Museo e vi ritroverete automaticamente lì.

Museo Americano di Storia Naturale

Appena arrivati al Museo, salite le scale e parlate con la guardia. Verrete portati dal Professore al secondo piano. Daniel vi precederà e voi dovrete andare alla scrivania del primo piano per registrarvi. Potrete usare il telefono a sinistra per salvare il gioco. Ora salite le scale e seguite Daniel nell'ufficio del Dr. Klamp. Il Dr. Klamp vi parlerà dei Mitochondria fornendovi informazioni utili. Alla fine del discorso dirigetevi nuovamente alla Stazione di Polizia.

17° Distretto del Dipartimento di Polizia di New York (Seconda Visita)

Arrivati alla Stazione di Polizia, seguite Daniel nel corridoio principale ed entrate nella porta in fondo a destra. Dovreste essere di nuovo nella sala conferenze. Il Capitano vi parlerà del concerto nel parco dove dovrete dirigerli con Daniel. Prima di andarsene il Capitano vi rilascerà un **Mod Permit**. Se volete potrete andare nella Stanza delle Armi per potenziare le vostre armi. Uscite dalla Stazione di Polizia e godetevi la corsa a tutta velocità verso il Central Park.

Central Park

Quando arrivate al parco capirete che Daniel non può entrare e dovrete proseguire da soli. Procedete per l'entrata principale e continuate fino a raggiungere il punto di salvataggio. Dopo aver salvato il gioco, seguite il sentiero tortuoso. Se vi servono delle munizioni, tra gli alberi vicino al sentiero trovate un **Ammo +6**. Alla fine del sentiero, procedete dritti fino a un'indicazione per lo Zoo di Central Park.

Zoo di Central Park

Qui ci sono tre cancelli. Solo uno è aperto, ma gli altri due hanno delle casse di fronte. Apritele e prendete la **Medicine 1** e le **Ammo +6**. Entrate nello Zoo attraverso il cancello centrale. Vicino a voi c'è un'altra cassa che contiene una nuova arma, il **P8**. Camminate in direzione nord ovest e salite la piccola scala fino a raggiungere il punto di salvataggio. Dopo aver salvato il gioco entrate nella porta sulla destra. Camminate fino al grande muro con l'armadietto e prendete l'armatura **Sp Vest 1**. A destra dell'armadietto c'è un cassetto che contiene la **Chiave dello Zoo**. Prendetela e poi spostate il lettino che ostruisce la strada. Ora potrete aprire il cassetto e prendere un'altra arma, **M203**. Prendete tutto e lasciate la stanza. Andate a destra finché non arrivate a un'altra porta. Usate la **Chiave dello Zoo** per aprirla ed entrate nella nuova stanza. Camminate in avanti ed entrate nel buco sulla vetrata. Seguite il percorso e controllate le tre casse sul lato opposto. Contengono una **Medicine +2**, una **Cure-P** e un potenziamento per armatura **Defense +2**. Dopo aver preso tutto, tornate indietro e quando uscite girate a destra.

Sentiero Ramificato

Nascosta dietro un pilastro vedrete un'apertura che conduce a un'altra area e a una cassa al cui interno troverete un **Ammo +15**. Ora dovrete fare una scelta. Potrete



«Con questa inquadratura può essere difficile capire la posizione delle due casse. Una è a destra rispetto alla posizione di Aya, mentre l'altra si trova sul lato opposto».

semplicemente continuare nell'area successiva o continuare a cercare altri oggetti in quest'area. Se volete trovare altre cose, continuate a camminare e dirigetevi giù per la scaletta. A sinistra c'è una cassa che contiene un **Tool** e un **Ammo +15**. Procedete in direzione Sud Est, camminando lungo il lato destro di un recinto metallico. Andate dritti e procedete lungo un'altra scala. Passate attraverso l'apertura che dovrete scorgere nella parte superiore dello schermo. Vi ritroverete in un'altra zona del parco con due casse a vostra disposizione (**Medicine 2, Ammo +15**). Ne vedrete una sola perché l'altra è nascosta sulla destra dello schermo. Dopo aver preso entrambi gli oggetti procedete oltre il ponte e raggiungerete il percorso ramificato dal quale siete partiti. Seguite il sentiero a sinistra e oltrepassate il cancello di metallo.



«Questo sentiero ramificato può generare confusione, così seguite attentamente le nostre istruzioni».

Anfiteatro del Central Park

Procedete lungo il sentiero camminando dritti, fino a raggiungere l'anfiteatro. Ignorate il sentiero che parte alla vostra sinistra. Andate avanti ed entrate nella porta centrale. Eve è all'interno che vi aspetta, ma dovete andare a sinistra per far iniziare un'altra sequenza filmata. Uscite dall'edificio e camminate sul lato destro per rientrare nell'edificio da una porta sul retro. Eve se ne andrà dopo aver parlato con voi. Seguitela scendendo le scale. Quando sarete nuovamente all'esterno dirigetevi allo schermo da cui siete arrivati e prendete il sentiero che precedentemente avevate ignorato. Dovreste raggiungere un'area con una balconata dove troverete due casse ben nascoste. La cassa di sinistra contiene un **Ammo +15** e quella di destra contiene una pozione **Revive**. Se volete, potrete dirigerli sul retro della balconata per trovare un telefono e un'altra cassa (**Ammo +15**). Salvate il gioco e tornate sul sentiero che dovrete seguire verso sinistra. Scorgerete una ragazza che scappa via... seguitela.

Labirinto di Sentieri

Quest'area potrebbe causarvi qualche problema, quindi seguite attentamente i nostri consigli. Questo non è il percorso più veloce, ma vi permetterà di raccogliere tutti gli oggetti e le armi di questa sezione. Seguite la ragazza e prendete il primo sentiero a destra. Dovreste vedere la ragazza girare a sinistra, seguitela e quando arrivate in fondo allo schermo svoltate a destra. Il primo sen-

punti bonus

Ogni volta che guadagnate un nuovo livello d'esperienza, sarete ricompensati con dei Punti Bonus. Quando raggiungerete 100 Punti Bonus, potrete usarli per aumentare gli attributi del personaggio o quelli dell'equipaggiamento. Gli attributi del personaggio che potrete aumentare sono:

Tempo Attivo: Questo attributo influenza la velocità con cui si riempie la barra AT.

Capacità di Oggetti: Influenza il numero massimo di oggetti che Aya può portare con sé.

Gli attributi delle armi e delle armature possono essere aumentati di uno per ogni 100 punti bonus che utilizzate. Per esempio, se avete 100 punti bonus e volete aumentare la potenza d'attacco di un'arma, si verificherà questo:

Attack 38 (34+4) -> Attack 39 (34+5)



▲ Nel Negozio d'Armi di Soho potrete trovare molti oggetti e armi. Assicuratevi di controllare ogni scaffale e il banco prima di andarvene.

terio a destra conduce a una cassa con un **Ammo +15** al suo interno. Tornate sul sentiero principale e dirigetevi a sinistra per uscire dallo schermo. Troverete un'altra cassa che contiene una nuova armatura, la **Sv Vest 1**. Continuate sulla sinistra e attraversate il ponte. Se attraversate il ponte in fondo a quest'area potrete prendere il potenziamento per armatura **Defense +1**. Continuate ad andare a sinistra lungo il sentiero e prendete il bivio di sinistra. Dovreste vedere ancora una volta la ragazza che fugge, ma non seguitela. Prendete invece il sentiero che avete di fronte. Dovreste riuscire a vedere una cassa sulla sinistra. Dentro c'è un **Tool**. Prendetelo e seguite il sentiero in alto per raggiungere l'area successiva. Continuate e attraversate il ponte. Dovreste raggiungere un'area con una fontana e due lunghe scalinate. Ignorate le scale e continuate lungo il sentiero che gli passa in mezzo. Dovreste scorgere due casse, una sulla sinistra e una a destra. Contengono un **CR Evade +1** e un **Defense +1**. Continuate a camminare finché non raggiungerete un'area con un punto di salvataggio. Assicuratevi di salvare il gioco e poi dirigetevi a destra per affrontare i due nemici di fine "giornata".

Terzo Giorno: Selezione

Soho

Il terzo giorno inizia all'interno della stanza che avete visitato alla fine del secondo giorno. La cassa alla destra

del letto contiene un **Ammo +30**. Qui dentro non troverete nient'altro, quindi uscite e passeggiate con Maeda. Finita la vostra chiacchierata apparirà anche Daniel con una macchina della Polizia. Esaminate la discarica a sinistra per recuperare una **Trading Card** che potrete usare per migliorare le vostre armi. Continuate sulla sinistra ed entrate nel negozio di armi.

Negozio di armi

Il negozio di armi è pieno di oggetti utili. Controllate tutte le casse e le rastrelliere con le pistole sulla sinistra per trovare tutto. Gli otto oggetti sono: **Mitragliatrice M11, Club 2, Ammo +15, Bullet Cap +1, Range +1, Cr Vest 1, Pistola G19, Tool**. Uscite dal Negozio di Armi e tornate alla macchina della Polizia. Continuate a destra ed entrate in Farmacia.

Farmacia

Entrati in farmacia, proseguite dritti e salvate il gioco. Il telefono si trova alla vostra sinistra. Se pensavate che il Negozio di Armi fosse pieno di cose interessanti, aspettate di vedere quello che troverete qui! Gli otto oggetti che potrete recuperare sono: **Medicine 2, Revive, CR Evade +1, Tool, Medicine 3, PE +1, Cure-M, Cure-P**. Per trovarli dovreste aprire tutte le casse e cercare in tutti gli scaffali. Uscite dalla Farmacia e tornate alla macchina della Polizia. Parlate con Daniel e Maeda, poi entrate nella macchina dalla portiera anteriore destra. Questo abiliterà la mappa. Maeda ha bisogno di trovare un laboratorio, quindi selezionate il Museo come vostra prossima destinazione.

Museo Americano di Storia Naturale (Seconda Visita)

La città è stata evacuata, quindi il museo è completamente deserto. Maeda esaminerà una sostanza trovata sul vestito di Aya. Si attiverà una lunga sequenza non interattiva che vi spiegherà molte cose su Eve e sui Mitochondria. Dopo un po', Klamp tornerà al laboratorio e voi scoprirete alcuni particolari sul suo ruolo in questa faccenda. Quando uscirete dal Museo sarà notte,



▲ Alcuni di questi armadietti celano degli oggetti. Per aprire l'armadietto principale dovreste aspettare fino al terzo giorno quando finalmente troverete una chiave speciale.

dovreste perciò tornare alla Stazione di Polizia. Sulla mappa selezionate N.Y.P.D. n. 17 e Daniel vi porterà lì.

17° Distretto del Dipartimento di Polizia di New York (Terza Visita)

Arrivati alla Stazione di Polizia avrete una brutta sorpresa. Dopo aver parlato con Daniel e Maeda, lasciate la stanza ed entrate nel corridoio principale. Prima di uscire assicuratevi di essere in possesso della **Hamaya**. Una volta dentro il corridoio principale, parlate due volte al poliziotto disteso sul pavimento e lui vi darà un **Ammo +6**. Dirigetevi verso la stanza degli armadietti che si trova nell'angolo in basso a sinistra di questa schermata.

Stanza degli Armadietti

Controllate il secondo armadietto da destra per trovare un **Medicine +3**. Parlate due volte al poliziotto sul pavimento e ricevete un **Ammo +6**. Uscite dalla stanza ed entrate nella porta sotto a quella da cui siete appena sbucati. Vi ritroverete negli uffici principali.

Uffici Principali

Parlate due volte a Warner per ricevere un **Ammo +15**. Se volete, potrete anche salvare i vostri progressi utilizzando il telefono in basso a sinistra. Dopo il salvataggio

armi

Ecce una panoramica di tutte le armi che potrete trovare nel primo disco di **Parasite Eve**. Qui potrete scoprire tutte le caratteristiche base di ciascuna. Tenete presente che questi valori cambieranno se potenzierete le armi o se fonderete due armi in una.

Tipo di Arma: Manganello

CLUB

Attacco: 10
Portata: 10
Proiettili: 0
Slots: 1
Locazione: (lo avrete all'inizio del gioco)

CLUB 2

Attacco: 26
Portata: 10
Proiettili: 0
Slots: 1
Locazione: Soho

CLUB 3

Attacco: 38
Portata: 10
Proiettili: 0

Slots: 2

Locazione: Fogne di Chinatown

Tipo di Arma: Pistola

M84F

Attacco: 12
Portata: 51
Proiettili: 6
Slots: 1
Locazione: (l'avrete all'inizio del gioco)

P220

Attacco: 15
Portata: 55
Proiettili: 5
Slots: 1
Locazione: Carnegie Hall

M1911A1

Attacco: 17
Portata: 60
Proiettili: 6
Slots: 2
Locazione: Fognature

P8

Attacco: 19
Portata: 56
Proiettili: 7
Slots: 1
Locazione: Central Park

M92F

Attacco: 29
Portata: 51
Proiettili: 11
Slots: 3
Locazione: Stazione di Polizia

G19

Attacco: 32
Portata: 58
Proiettili: 10
Slots: 3
Locazione: Soho

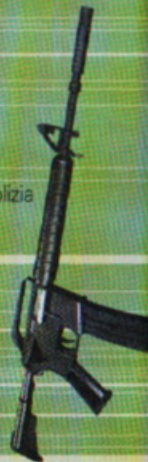
M9-2

Attacco: 39
Portata: 55
Proiettili: 11
Slots: 2
Locazione: Stazione di Polizia

Tipo di Arma: Fucile

M16A1

Attacco: 35
Portata: 112
Proiettili: 16



gio, entrate nell'ufficio del Capitano e parlate col poliziotto sul pavimento. Vi dirà che il Capitano è andato via in cerca di Ben. Ricordate dove si trova la Stanza delle Armi? Dirigetevi lì scendendo le scale del corridoio principale.

Stanza delle Armi

All'interno incontrerete Wayne e Torres, ma quest'ultimo non si sente bene. Dopo la sua morte, Wayne vi fornirà una nuova pistola, la **M92F** e custodirà tutti gli oggetti che non potrete portare con voi. Controllate la cassa alla sua sinistra e prendete un **Ammo +15**. Se avete un Tool con voi potrete potenziare le vostre armi. Quando avrete finito, uscite ed entrate nella porta sfondata che si trova nella parte in alto a sinistra del corridoio. Se parlate due volte con Kathy riceverete un **Ammo +6**. Ora andate verso la scalinata ed entrate



▲ Durante il corso del gioco capiterete più volte in questa Sala Conferenze. L'unico oggetto utile che troverete è la **Cm Vest 2**.

nella stanza delle Conferenze, che si trova nel corridoio principale in fondo a destra. Usciti dalla Stanza delle Armi, vedrete una sequenza incentrata su Ben e sul cane, Sheeva. Mentre vi dirigete verso la Sala Conferenze, parlate a Nix e sarete ricompensati con un **Ammo +15**.

Sala Conferenze

La sola cosa importante qui è la cassa sul lato destro della stanza. Contiene una **Cm Vest 2**. Indossatela e poi tornate nel corridoio principale.

Secondo Piano

Prendete le scale che si trovano sul lato opposto rispetto a Nix. Parlate al poliziotto per avere altre munizioni (**Ammo +6**). Quando uscite dalla schermata, vedrete un'altra sequenza su Ben e Sheeva. Ben viene attaccato da topi mutanti e voi dovrete riuscire a trovarlo in tempo. Entrate nella seconda porta che vedete e vi ritroverete in una sala per il riconoscimento dei colpevoli. Prendete la **Medicine 3** all'interno della cassa e combattete i due mostri che vi aggrediranno saltando fuori dallo specchio. Dopo averli uccisi, entrate nella stanza successiva e raccogliete l'oggetto luccicante (**Chiave del Magazzino**). Uscite ed entrate nella stanza all'altro capo del corridoio. La cassa sulla scrivania contiene un **Medicine 3**, mentre quella sul pavimento un **CR Evade +1**. Salvate il gioco usando il telefono sulla scrivania. Incamminatevi nel corridoio alla destra di questo ufficio e salite le scale. Si attiverà un'altra sequenza con Ben e Sheeva, nella quale Sheeva stesso si trasformerà in un mostro a tre teste. Fortunatamente Baker è lì per salvare Ben... ma chi salverà Baker?



▲ Questo è il terzo piano della Stazione di Polizia. Qui potrete trovare un paio di oggetti utili e il nemico di fine "giornata", Sheeva il cane mutato.

Terzo Piano

Dopo aver salito le scale entrate nella prima stanza dove potrete guarirvi le ferite. Uscite e parlate col poliziotto sul pavimento per prendere la **Chiave dell'Armadietto** (che potrete utilizzare nella stanza degli Armadietti). Andate in direzione delle doppie porte ed eliminate il mostro che vi sbarrava la strada. Riceverete in premio una nuova arma, il fucile **SG550**. Parlate due volte al poliziotto per ottenere un **Ammo +6**. Nella cassa a sinistra della porta potrete trovare un **Defense +1**. Dirigetevi verso il corridoio di destra e svoltate subito a sinistra. Salite le scale ed entrate nella porta. Dovrete ora fronteggiare il mostro a tre teste in cui si è trasformato Sheeva.

Quarto Giorno: Concezione

Il quarto giorno inizia alla Stazione di Polizia all'interno dell'ufficio del Capitano. Dirigetevi nell'area degli uffici ed entrate per la terza volta nella Stanza degli Armadietti. Ora che avete la **Chiave** (presa il giorno precedente) potrete aprire l'Armadietto in fondo a sinistra per trovare una **Trading Card**. Tornate poi nella Stanza delle Armi, potenziate tutti gli equipaggiamenti e armamenti che vi servono e dirigetevi verso il secondo piano.

Area Detenzione, Secondo Piano

Entrate nella prima stanza del secondo piano, che si trova sul lato destro dello schermo. In quest'area troverete due casse. Una è alla sinistra della porta e l'altra è nella cella in fondo a destra. Contengono un **PE +1** e un **Tool**. Uscite dalla stanza e proseguite verso il terzo piano.

Stanza del Laboratorio Tecnologico, Terzo Piano

Entrate nella prima porta del terzo piano per incontrare Maeda. Parlateci per far apparire Daniel che vi darà un **Ammo +30**. Quando apparirà la mappa sullo schermo selezionate l'ospedale seguendo il suggerimento di Maeda.

Ospedale di St. Francis

Anche in questo caso Aya è la sola che può entrare

Slots: 1
Locazione: Stazione di Polizia

SG550

Attacco: 40
Portata: 110
Proiettili: 21
Slots: 2
Locazione: Stazione di Polizia

G3A3

Attacco: 44
Portata: 123
Proiettili: 19
Slots: 3
Locazione: Ospedale

Tipo di Arma: Mitra

M11
Attacco: 33
Portata: 42
Proiettili: 12
Slots: 2
Locazione: Soho



MICRO UZ

Attacco: 40
Portata: 43
Proiettili: 19
Slots: 4
Locazione: Ospedale

Tipo di Arma: Lancia Granate

M203

Attacco: 27
Portata: 60
Proiettili: 5
Slots: 2
Locazione: Central Park

M79

Attacco: 45
Portata: 67
Proiettili: 5
Slots: 3
Locazione: Ospedale

M79-2

Attacco: 40
Portata: 68
Proiettili: 6
Slots: 4
Locazione: Chinatown

M79-3

Attacco: 54
Portata: 69
Proiettili: 6
Slots: 3
Locazione: Metropolitana



▲ Questa stanza contiene l'ultimo punto di salvataggio prima di affrontare il terribile Ragno Mutante.

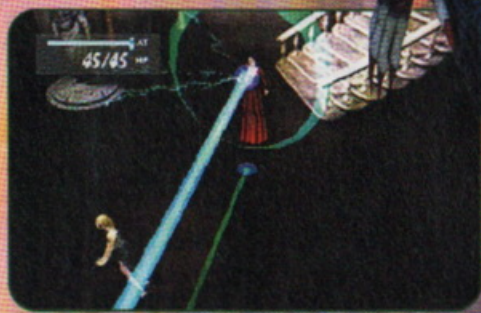
all'interno dell'ospedale. Maeda deve aspettare fuori, ma vi dovrebbe fornire il Mayoke. Una volta all'interno, salvate il gioco usando il telefono sul tavolo. Una cassa nell'angolo in basso a sinistra contiene un **Ammo +15**. Seguite il corridoio verso sinistra e quando uscite da quest'area dovrete assistere all'apparizione di una strana bambina. Finita la sequenza non interattiva, dirigetevi verso l'ascensore e attivate il pannello per aprire le porte. Quando sarete all'interno della cabina usate la tastiera sulla sinistra della porta. Eve taglierà i cavi e l'ascensore cadrà giù. Quando si ferma, usate nuovamente la tastiera per aprire le porte. Una volta fuori, Eve toglierà l'energia a tutto il piano. Potrete andare solo a destra, quindi correte finché non arrivate al Magazzino.

nemici

Eve 1

PUNTI VITA (HP): 40

Strategia: Questa è la prima battaglia che dovrete sostenere contro Eve. Non vi preoccupate perché è estremamente facile da battere. Aspettate fino a quando lei sta per lanciare il suo attacco e spostatevi per schivarlo. Tra una scarica energetica e l'altra, corretegli incontro e attaccatela con la pistola o col manganello (se volete risparmiare munizioni). Dovrebbero bastare un paio di colpi.



▲ Non avrete problemi a sconfiggere Eve durante il primo combattimento. Tutto quello che dovete fare è schivare il suo unico raggio e colpirla un paio di volte.

Eve 2

PUNTI VITA (HP): 80

Strategia: Anche in questa nuova forma mutata, Eve non è molto difficile da battere. Quando vi accorgete che lei sta per scagliare il suo attacco energetico, rimanete fermi al centro delle sue braccia. In questo modo entrambi i raggi vi mancheranno (dovrete muovervi un po' per evitarli). Attenti a non avvicinarvi troppo a lei: vi attaccherà con i suoi artigli.



▲ Anche il secondo combattimento contro Eve non è molto difficile. Lei vi sparerà due raggi d'energia. Rimanete in mezzo a essi e continuate a far fuoco.

Mostro delle Fogne

PUNTI VITA (HP): 200

Strategia: Questo mostro è il primo nemico impegnativo che incontrate nel gioco. Potrete attaccare due parti del suo corpo: la testa e la coda. La coda ha meno HP (80), ma è più difficile da colpire con un attacco diretto. Cercate di evitare i suoi attacchi con la coda, i suoi morsi e i raggi d'energia. La migliore strategia è

Eccovi un elenco dei principali mostri che affronterete nel primo disco di *Parasite Eve*. La maggior parte è relativamente facile, ma qualcuno richiede un po' più d'impegno. Per questo vi forniamo anche una guida tattica su come comportarvi in battaglia per rendere i vari nemici un po' più malleabili.



▲ Il Mostro delle Fogne è il primo nemico tosto che dovrete affrontare. Attacca con gli artigli e dalla coda spara raggi multipli di energia.

quella di stargli su un lato o alle spalle e sparargli in continuazione. Una volta che avrete sconfitto la coda del mostro, lui cambierà tipo di attacco e inizierà a correvi incontro cercando di mordervi. Sparerà anche raggi di energia dalla bocca, ma non sono molto difficili da evitare. Cercate di tenervi sempre a distanza di sicurezza e di non smettere mai di sparare.

Serpenti (x4)

PUNTI VITA (HP): 200 (200x4)

Strategia: Dovrete affrontare quattro teste di serpente mutate, ciascuna con 200 HP. Queste bestie escono a caso dal terreno e vi attaccano con delle sfere che esplodono in aculei. Anche se c'è un po' di confusione dovreste essere in grado di evitare la gran maggioranza degli aculei. Cercate sempre di sparare ai serpenti appena sbucano dal terreno, altrimenti potrebbero nascondersi nuovamente prima che abbiate la possibilità di colpirli. Ricordatevi che quando distruggete uno dei serpenti, gli altri diventeranno più grandi.



▲ Quando uccidetate uno di questi serpenti, gli altri diventeranno più grandi. Questo nemico è davvero facile da battere se continuerete a evitare i suoi attacchi.

Eve 3

PUNTI VITA (HP): 300

Strategia: Questo è forse il nemico più facile da battere in tutto il gioco. Questa volta Eve ha solo due tipi di



▲ Quando combattete con Eve su questa carrozza, cercate di rimanere al centro in modo che non possa raggiungervi con i suoi artigli. Quando lei spara il suo raggio di energia spostatevi per evitarlo.

attacchi, un colpo di taglio e un raggio di energia. Quando è vicina al suolo basta rimanere fuori della sua portata. Appena si alza in volo muovetevi verso il centro della carrozza. Individuate l'angolo verso cui sta per sparare il suo raggio di energia e correte dall'altra parte. Se imparate questa semplice tecnica non verrete mai colpiti.

Sheeva Mutato (Cane a Tre Teste)

PUNTI VITA (HP): 950

Strategia: Finalmente dovrete combattere un mostro difficile da battere. Se però seguirete i nostri consigli non avrete grossi problemi a sbarazzarvi di questa bestiaccia. Potrete sparare a ciascuna delle tre teste del cane, ciascuna delle quali ha un suo ammontare di HP. Quella di sinistra ha 300 HP, quella di mezzo 450 e quella di destra 200. Attaccate per prima la testa di destra. Schivare gli attacchi del gigantesco Sheeva può essere piuttosto complicato. Rimanete sempre concentrati e cercate di corretegli attorno, rimanendo su un lato o alle sue spalle. Vi attaccherà con un raggio di energia dalla testa centrale e con un'onda d'urto che si propagerà per tutta la stanza. Qualche volta potrà anche correvi incontro nel tentativo di mordervi, questo è il suo attacco più potente. Ha anche l'abilità di guaire una delle sue teste, ma usa questo potere solo se sta per morire. Continuate a muovervi attorno e state nel raggio d'azione del fucile SG550. Tenete sem-



▲ Sheeva può essere difficile da battere viste le sue dimensioni. Se non fate attenzione finirete per rimanere intrappolati in un angolo.

Magazzino

Qui troverete il Fusibile 1 in cima allo scaffale di destra. Le due casse contengono il **Lancia Granate M79** e un **Ammo +30**. Entrate nella porta in alto a sinistra e troverete un nuovo corridoio. Percorretelo e prendete la porta in fondo a sinistra. Sul tavolo c'è un telefono e a sinistra troverete un **Medicine +3**. Nel cassetto in alto a destra potrete prendere la Chiave per la stanza dell'Autopsia (**Autopsy Key**). Dopo aver salvato il gioco proseguite a sinistra dietro la tenda e arriverete alla Camera Mortuaria.

La Camera Mortuaria

Nell'angolo in basso a sinistra di questa stanza c'è una cassa contenente un **Defense +1**. Qui non c'è altro d'interessante, quindi proseguite e uscite dalla porta sulla destra. Vi ritroverete nel corridoio dove eravate prima. Se correte oltre il secchio e lo strofinaccio, Eve distruggerà la scalinata. Sembra proprio che non vi voglia fare andare via. Tornate indietro e entrate nella prima porta alla vostra destra per arrivare nella Sala Autopsie.

Sala Autopsie

A parte i cadaveri, troverete due casse in questa stanza. Quella in basso a destra nasconde un **Offense +1**, mentre quella in alto a destra contiene un **Tool**. Ora potete uscire dalla porta in alto a destra ed entrare nella Cella Frigorifera.

Cella Frigorifera

In questa stanza ci sono due oggetti, uno sul cadavere



e uno in cima all'armadietto delle medicine. Prendeteli entrambi (**Blue Cardkey, Fuse 2**) e tornate nella Sala Autopsie. Andate nel corridoio, correte verso nord e svoltate a destra nell'altro corridoio. Continuate a correre avanti e usate la **Blue Cardkey** sul pannello di destra. In questo modo aprirete le doppie porte. Appena varcata la nuova entrata troverete immediatamente a sinistra una cassa che contiene una mitraglietta, la **Micro UZ**. Prendetela e correte verso il fondo dello schermo. A sinistra della scalinata che Eve ha fatto crollare troverete un **Offense +1**. Raccoglietelo e tornate alla schermata precedente. Proseguite dritti ed entrate nella prima porta a destra.

Ufficio Grande

Passate la porta automatica e correte nell'angolo in basso a destra dove troverete il **Fuse 3**. In basso a sinistra ci sono due casse contenenti un **Medicine 2** e un **Tool**. E' tutto, quindi ritornate alla porta automatica e poi al corridoio. Dirigetevi a nord verso la stra-

na ragazzina e scorgerete la scatola dei fusibili. Inserite i tre Fuse all'interno e poi ricollegate i cavi. In questo



▲ Se guardate dietro questo mobiletto situato al primo piano dell'ospedale, potrete trovare una trading card nascosta.

modo potrete ridare energia all'intero ospedale. Quando si accendono le luci, dirigetevi a destra e prendete l'ascensore. Attivate il pannello a destra dentro la cabina per raggiungere il primo piano.

Ritorno al Primo Piano

Quando l'ascensore si ferma, uscite (vedrete ancora la ragazza) e tornate al tavolo principale. Andate avanti e salvate il gioco e poi passate per l'apertura a destra dell'albero di Natale. Parlate con il Dottore e uscite dal lato destro dello schermo. Aya riconoscerà la stanza e avrà un flashback sull'ospedale. Parlate con l'infermiera per ricevere la **Green Cardkey**. Vicino al letto di destra c'è una cassa che contiene un **Sp Jacket**. Prendetelo, indossatelo e tornate nell'altra stanza. Se andate verso il lato sinistro ed esplorate la seconda area, troverete un **PE +1**. C'è anche una **Trading Card** nascosta dietro il mobiletto a sinistra dei Raggi-X. Ora, tornate all'ascensore e parlate al dottore. Vi fornirà delle informazioni utili. Dopo di che usate **Green Cardkey** sul pannello verde e uscite attraverso le doppie porte. Vi ritroverete nell'area dietro l'ospedale. Correte verso Nord e prendete il **Range +1** che si trova all'interno dalla cassa che trovate. Ora entrate nella porta alla vostra sinistra.

Stanza dell'Azoto Liquido

Noterete un mucchio di scatole di latta che contengono la riserva di azoto liquido dell'ospedale. In basso a destra troverete una cassa contenente un **Ammo +30**. Qui c'è anche una valvola che dovrete girare. Dirigetevi verso l'ascensore e attivatelo per raggiungere il 13° piano.

Il 13° Piano

Entrate nella porta sul lato sinistro del corridoio. La cassa in basso a sinistra contiene un fucile. Il **G3A3** è una delle armi più potenti del gioco, ma purtroppo

pre d'occhio il vostro stato di salute. Se gli HP sono troppo bassi, curatevi subito. Speriamo che non vi manchino le pozioni Revive.

Ragno Gigante

PUNTI VITA (HP): 750

Strategia: Questo nemico sembra più minaccioso di quanto non sia veramente. Si muove molto lentamente e quindi è facile riuscire a schivare i suoi attacchi.



▲ Un altro nemico facile. Il Ragno è molto lento e quindi dovrete riuscire facilmente a mantenere le distanze. Per eliminarlo usate un'arma a lunga gittata (come il fucile).

L'arma più efficace è il fucile visto che può colpire da grandi distanze. Usate frequentemente anche il vostro attacco di Parasite Energy (Energia Parassita). Anche il fulmine è molto efficace, ma vi lascia indifesi dopo averlo usato. Se vi manterrete a una distanza di sicurezza, l'attacco del ragno non vi colpirà. Questo mostro attacca con sfere di fuoco e ragnatele. Muovetevi in continuazione seguendo una traiettoria circolare e avvantaggiatevi della vasta area del tetto. Dopo che avrete causato un certo ammontare di danni al ragno mutato, l'inquadratura si avvicinerà all'azione imitando un po' i vostri movimenti. Continuate a colpirlo col fucile o usate il Fulmine per eliminarlo definitivamente.

Millepiedi Gigante

PUNTI VITA (HP): 1400

Strategia: Questo nemico ha due forme, una facilissima da battere e l'altra estremamente difficile da eliminare. Nella sua forma principale, il Millepiedi Gigante attaccherà con Saette e Sfere di Energia Avvelenate. Inoltre carcherà anche di schiacciarvi con la sua testa. Se seguite i nostri consigli non dovrete avere problemi a evitare i suoi colpi. Appena la battaglia inizia correte verso il lato destro del Millepiedi e rimanete vicini alla sua coda. Colpitelo e quando cerca di girarsi seguite sempre la coda. Continuate con questa tecnica finché non avrete eliminato la sua prima forma. Il mostro esploderà in quattro creature più piccole. Ora le cose si fanno più difficili. Visto che sono in quattro, non avete più un punto sicuro dove stare. Questi schifosissimi lombriconi vi faranno moltissimi danni, quindi preparatevi a usare tutti i Revive e le Medicine che avete. Concentrate i vostri attacchi su una singola creatura. Quando l'avrete eliminata vi sarete conquistati un posto sicuro da cui colpire le altre. Con un po' di pazienza e di tempismo riuscirete a sbarazzarvi in fretta anche degli altri tre mostri.



▲ Il nemico finale del primo disco è questo Millepiedi. Se seguite i nostri consigli vi sbarazzarete facilmente della sua prima forma.

► Il capo della polizia può avere un aspetto burbero, ma è davvero un tipo simpatico e sarà sempre pronto a darvi una mano.



anche una delle più lente.

Per aprire la porta in alto, premete la freccia rossa sulla sinistra del muro, poi fate girare Aya verso l'alto e spingete via il macchinario. Verrà rivelato un pulsante rosso. Spingetelo e la porta si aprirà. Entrate e aprite la cassa in alto a sinistra. Contiene un **CR Evade +1**. Seguite il corridoio sulla destra ed entrate nella porta a destra. Qui dovrete fare un paio di cose. Aprite le due casse (**Cure M, Ammo +30**) e cercate tra i documenti a destra e a sinistra del tavolo per trovare la Chiave dell'Ascensore (**Elevator Key**). Salvate il gioco e tornate al corridoio. Proseguite finché non arriviate nuovamente all'ascensore. Usate la Chiave dell'Ascensore (**Elevator Key**) e dirigetevi sul tetto. Durante il percorso potrete gustarvi una sequenza filmata non interattiva. Arrivati sul tetto dovrete affrontare un ragnone mutante.

17° Distretto del Dipartimento di Polizia di New York (Quarta Visita)

Andate nella stanza del Capitano. Parlate con Warner, Daniel e Maeda. Daniel vi darà un walkie-talkie e andrà via. Complimenti, avete finito anche il quarto giorno.

Quinto Giorno: Evoluzione

Il quinto giorno inizia con la schermata della mappa. Cliccate su Chinatown per iniziare la vostra missione. Una volta arrivati, correte in avanti fino a raggiungere la schermata successiva. In quest'area sono nascoste due casse. La prima è nel mini-vicolo alla vostra destra e contiene un **PE +1**. La seconda cassa è a sinistra vicino alla prima insegna, ci troverete un **Medicine 3**. Dirigetevi in avanti fino a raggiungere la schermata successiva. Sul lato sinistro, vicino al centro dello schermo ci sono altre due casse. Contengono un **Offense +2** e una nuova arma, il **M79-2**. Dall'altra parte della strada c'è un telefono che potete utilizzare per salvare il gioco. Continuate verso Nord finché incontrate Maeda.

Fogne di Chinatown

Prima di calarvi nelle fogne, Maeda vi dà un altro dei suoi amuleti fortunati. Questa volta è il **Narita**. Aprite la cassa in alto a sinistra per trovare un **Ammo +30**. Ora potete scendere nelle fogne attraverso la scala. Queste fogne sono quasi un labirinto come i sentieri dello Zoo di Central Park. Potrete prendere molte strade, ma noi



▲ Questo sistema di fogne potrebbe farvi perdere la strada, proprio come i sentieri ramificati a Central Park. Seguite attentamente la guida per evitare di perdersi.

vi elenchiamo solo quelle che vi porteranno agli oggetti più utili. Ci sono anche altre casse sparse per le fogne, ma contengono oggetti meno utili. Le fogne di Chinatown sono piene di mostri. Preparatevi ad affrontarne uno a ogni schermo. Una volta arrivati in fondo alla scala, dirigetevi a sinistra

elenco delle armature



Tipo di Armatura: Corpetto

N-VEST

Difesa: 10
PEnergy: 8
Critico: 13
Slots: 2
Locazione: (lo avete all'inizio del gioco)

KV VEST 1

Difesa: 20
PEnergy: 12
Critico: 15
Slots: 2
Locazione: Fogne

CM VEST 1

Difesa: 16
PEnergy: 16
Critico: 11
Slots: 2
Locazione: Stazione di Polizia (Stanza degli Armacietti)

SP VEST 1

Difesa: 22
PEnergy: 15
Critico: 19
Slots: 2
Locazione: Central Park

SV VEST 1

Difesa: 19
PEnergy: 16
Critico: 19
Slots: 3
Locazione: Central Park (Labirinto di Sentieri)

CR VEST 1

Difesa: 29
PEnergy: 24
Critico: 30
Slots: 2
Locazione: Soho (Negozio di Armi)

CM VEST 2

Difesa: 31
PEnergy: 35
Critico: 23
Slots: 2
Locazione: Stazione di Polizia (Sala Conferenze)

Tipo di Armatura: Corazza

N PROTECTOR

Difesa: 12
PEnergy: 9
Critico: 18
Slots: 3
Locazione: Carnegie Hall



CR PROTECTOR

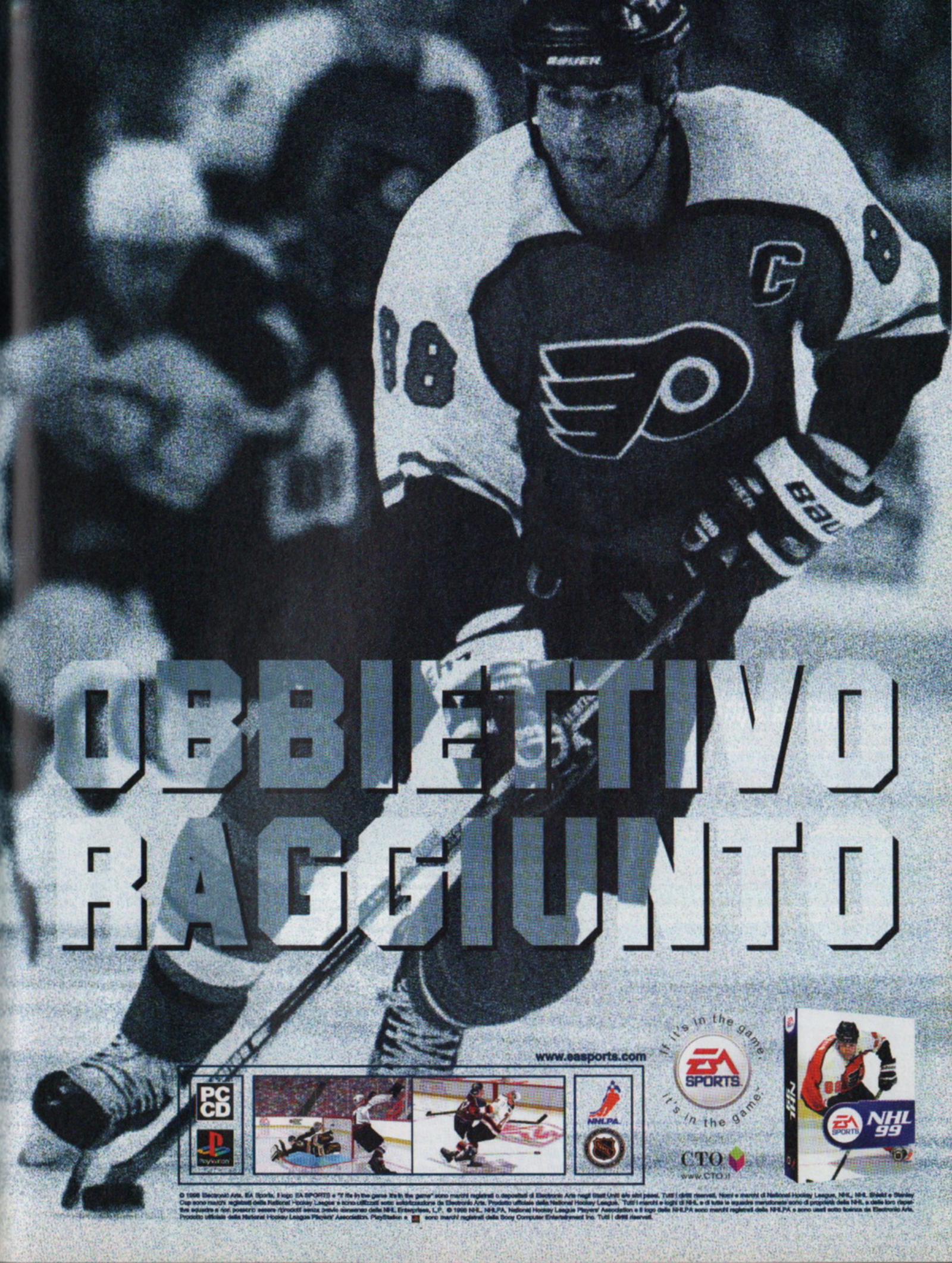
Difesa: 41
PEnergy: 43
Critico: 26
Slots: 3
Locazione: Fogne di Chinatown

Tipo di Armatura: Giacca

SP JACKET

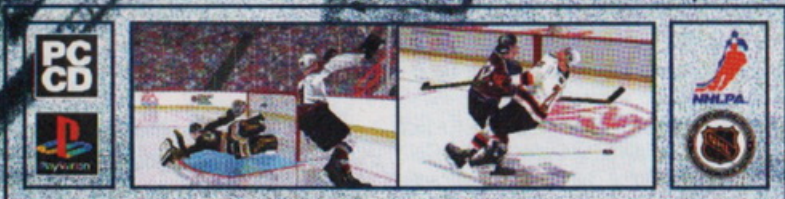
Difesa: 35
PEnergy: 30
Critico: 26
Slots: 2
Locazione: Ospedale (1° Piano)





OBBIETTIVO RAGGIUNTO

www.easports.com



© 1998 Electronic Arts. EA Sports, il logo EA SPORTS e "If it's in the game, it's in the game" sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e in altri paesi. Tutti i diritti riservati. NHL e Stanley Cup sono marchi registrati della National Hockey League e sono utilizzati sotto autorizzazione da Electronic Arts. Prodotto ufficiale della National Hockey League. Tutti i marchi e loghi di NHL, e di tutte le squadre partecipanti sono di proprietà della NHL, o delle loro rispettive squadre e non possono essere riprodotti senza permesso scritto dalla NHL. EA Sports, L.P. © 1998 NHL, NHLPA, National Hockey League Players' Association e il logo della NHLPA sono marchi registrati della NHLPA e sono usati sotto licenza da Electronic Arts. Prodotto ufficiale della National Hockey League Players' Association. PlayStation e sono marchi registrati della Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

modifiche e migliorie dell'equi- paggiamento

Slots

Ogni arma e ogni armatura che trovate nel gioco hanno un determinato numero di Slots. Questo valore determina quante migliorie possono essere fatte a quell'oggetto. Il solo posto in cui potete aumentare il numero di Slots è la stanza delle armi del Dipartimento di Polizia di NY.

Fusione

Oltre agli Slots, le armi e le armature hanno anche degli altri attributi specifici. Ecco l'elenco di questi attributi:

ARMI

Attacco: Indica l'ammontare di danni che l'arma può provocare.

Portata: Area entro la quale un'arma ha le maggiori probabilità di colpire il bersaglio causando il massimo danno.

Proiettili: E' il numero massimo di proiettili che un'arma può contenere.

Effetti Aggiuntivi: Alcune armi hanno dei poteri speciali come la

Uno degli aspetti più curati di *Parasite Eve* è la possibilità di potenziare e modificare le vostre armi e armature secondo i vostri gusti personali. Questo può generare un po' di confusione, visto che né il gioco né il manuale vi spiegano molto bene questa procedura. Per questo abbiamo pensato di fornirvi questa guida essenziale che vi aiuterà a districarvi meglio in questo processo altrimenti piuttosto complicato. Ci sono due metodi per modificare le armi e le armature. Uno è quello di aggiungere degli Slots, mentre l'altro è quello di fondere le caratteristiche di un'arma o di un'armatura con un'altra.

possibilità di essere usate come lancia-fiamme.

ARMATURE

Difesa: Indica quanto danno riesce ad assorbire ogni tipo d'armatura.

PEnergy: Indica la resistenza di un'armatura a un attacco scagliato con la Parasite Energy.

Critico: Sono le probabilità che un nemico vi possa causare un danno critico.

Effetti Aggiuntivi: Alcune armature sono dotate di poteri speciali come la possibilità di risanare.

Sullo schermo dell'inventario, vedrete i vari attributi indicati in questo modo: Attacco 38 (34+4). Il "34" rap-

presenta il potere d'attacco base dell'arma e non cambierà mai durante il gioco. Il "+4" rappresenta i potenziamenti fatti a quell'arma o armatura. Questi punti supplementari possono essere aumentati durante la vostra avventura.

Quando fondete assieme due armi o due armature, potrete sia combinare i potenziamenti che trasferire i vari Effetti Aggiuntivi. Il numero di Punti Supplementari e di Effetti Aggiuntivi che si possono sommare è dato dal numero di Slots disponibili nel nuovo oggetto che avete creato. Inoltre, le armi o le armature che usate per la fusione verranno distrutte e spariranno per sempre dalla vostra lista. Quindi pensateci bene prima di fondere due oggetti.



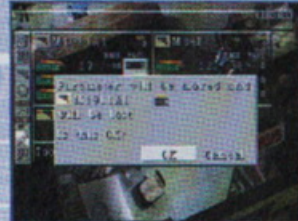
▲ Prima di poter modificare un'arma, procuratevi un Tool.



▲ Andate alla Schermata principale delle Opzioni e selezionate l'icona Tool in basso.



▲ Ora selezionate le armi o i pezzi di armatura che volete fondere...



▲ ...e date l'OK a procedere in questa schermata del menu. La combinazione è fatta.

e aprite la cassa (**Ammo +15**). Quando arrivate all'incrocio di quattro vie, continuate verso sinistra. Continuate a dirigervi verso sinistra per un'altra schermata. Dovreste arrivare a un altro incrocio a quattro vie. Ora dovete seguire il cammino verso nord. Nella schermata successiva, dovreste notare un oggetto scintillante in alto a sinistra. E' un **Super Tool**. Ora tornate indietro all'incrocio a quattro vie e continuate sulla sinistra. Nella schermata successiva troverete un altro oggetto scintillante a terra, un **Cure-D**. Continuate a sinistra fino al successivo incrocio a quattro vie, poi prendete il sentiero verso sud (il basso). Troverete una cassa che contiene un'altra armatura, il **C-Protector**. Procedete a sud per altre due schermate fino a raggiungere un'area aperta con una scala.

Nelle Fogne

Arrampicatevi sulla scala e procedete a destra fino a raggiungere una cassa che contiene il **Club 3**. Tornate



▲ Quando arriverete a questa passerella nelle fogne, preparatevi ad affrontare il Millepiedi Gigante che conclude il primo disco.



▲ A seconda di quale strada scegliete nelle fogne, spunterete da una di queste porte. L'ideale sarebbe quella a sinistra.

indietro per la strada da cui siete venuti finché non potete prendere il sentiero di sinistra sulla passerella metallica. Raggiungerete un'altra zona dei sotterranei delle Fogne e vedrete una sequenza FMV. Dopo la sequenza, prendete il sentiero di destra e scendete per la scala. A sinistra della scala c'è una cassa che contiene un **Tool**. Tornate indietro sulla scala e prendete l'altro sentiero verso la scalinata. Salite le scale ed entrate nella porta. Una volta dentro, aprite la porta a destra e vi ritroverete in una delle stanze di controllo delle fogne. Qui c'è una cassa (**Ammo +30**) e un telefono. Dopo aver salvato il gioco, andate al pannello di controllo e attivatelo. Ecco le azioni che dovreste eseguire:

1. Portate l'interruttore principale su ON.
2. Pompa 1 (dice che non c'è abbastanza potenza).
3. Lasciate su ON.
4. Pompa 2 (vedrete una sequenza FMV).
5. Portate l'interruttore principale su

OFF.

Dopo aver attivato il pannello di controllo, uscite usando l'altra porta presente in questa stanza. Raggiungerete l'area che avete appena visto nella sequenza FMV. Andate sul lato destro della stanza, salite le scale e passate per la porta. Dovreste trovarvi nella Metropolitana.

Metropolitana

Dirigetevi a sinistra verso il muro e arrampicatevi sul bordo. Quest'area ha un altro telefono e due casse che contengono un **CR Evade +1** e un **Medicine 3**. Nota: dovreste camminare avanti fino a un'altra schermata per trovare la seconda cassa e il telefono. Dopo aver preso tutto, tornate giù sul binario di sinistra e correte in avanti nella galleria. Troverete un'altra cassa che contiene un **Ammo +30**. Proseguite dritti e vi imbatterete nel mostro finale del primo disco.

Con questo abbiamo finito la nostra guida al primo disco di *Parasite Eve*. Se riuscite ad arrivare a questo punto in meno di otto ore, dovreste essere orgogliosi di voi stessi. Il prossimo mese concluderemo la nostra guida strategica con una panoramica sul disco due. Preparatevi anche a scoprire alcuni segreti veramente succosi. Ci vediamo!



benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

DATA ASTRALE NOVEMBRE '98

**DIVERTIMENTO,
ULTIMA FRONTIERA**



NEL CD-ROM ALLEGATO:

● **VIDEOGIOCHI**

● **FILMATI ANIMATI**

● **INTERVISTE**

● **COLONNE SONORE**

● **REPORTAGE DAL GIAPPONE
E TANTO ALTRO ANCORA**

SPACCACODICI

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

Hot Shots Golf

Golfisti Destri o Mancini

Sono i piccoli tocchi di classe come questo che fanno davvero la differenza. Questo codice vi permette di rendere destri i giocatori mancini e viceversa. Non è molto, ma in questo modo potrete ulteriormente personalizzare il tipo di gioco del vostro personaggio preferito. Andate nella schermata per la selezione del giocatore e tenete premuto L1. Senza lasciare il pulsante, premete X per scegliere il vostro golfista preferito. Voilà! Ora chiunque può giocare!

Percorsi rovesciati

Potrete anche giocare a delle versioni speculari dei vari campi di golf disponibili in questo gioco. Quello che bisogna fare è evidenziare un campo nell'apposita schermata di selezione e poi tenere premuti L1 + L2 mentre usate X per confermare la scelta. All'inizio forse non noterete la differenza, ma presto vi accorgete

che dovrete usare nuove strategie per portare a termine la gara.

▼ Una volta evidenziato un golfista nella schermata di selezione, tenete premuto L1 e usate X per confermare la scelta del personaggio.



▲ Il codice per i percorsi speculari raddoppia praticamente il numero di campi su cui è possibile giocare.

super codice del mese

VIGILANTE 8

Un Tir Pieno di Codici

Come molti giochi dell'Activision, anche *Vigilante 8* ha un sacco di trucchi e di extra nascosti. In realtà ci siamo stupiti del fatto che i codici per questo titolo siano usciti così in fretta, ma non saremo certo noi a lamentarci! Inserite i seguenti codici nella schermata delle password senza dimenticarvi gli eventuali spazi tra una parola e l'altra.

► Scegliete "Options" dal Menu Principale. Da qui selezionate la voce "Game Status" e scegliete uno dei personaggi. A questo punto premete O per arrivare all'opzione "Passcode". Ora digitate una delle varie password che seguono.

Pneumatici Giganti

Inserite la password **MONSTER WHEELS** per ingrandire i pneumatici dei veicoli.



▲ I Pneumatici Giganti sono buffi e influenzano il metodo di controllo dei veicoli.

Bassa Gravità

Inserite la password **REDUCE GRAVITY** per poter provare una disorientante esperienza di guida a bassa gravità.

► Il codice per abbassare la gravità vi farà provare una nuova esperienza di gioco. Sarà come combattere sulla luna. Vi raccomandiamo fortemente di provarlo!



Usare gli Stessi Personaggi in Modalità a più Giocatori

Inserite la password **SAME CHARACTER** e iniziate una partita a due giocatori. Entrambi i contendenti useranno lo stesso personaggio. In questo modo nessuno potrà dirvi che avete vinto solo perché avevate la macchina migliore!



▲ Ora potete finalmente scegliere lo stesso tipo di macchina nella modalità a due giocatori. Questo è l'unico metodo per combattere alla pari, dove nessuno dei contendenti ha un vantaggio.

Nessun Nemico

Questo è uno dei codici migliori di *Vigilante 8*. Vi permette di esplorare tutte le aree del gioco senza essere importunati dai cattivi. Certe arene sono proprio uno sballo, quindi vi consigliamo di provarle subito questo codice! Nella schermata delle password digitate **GO SIGHTSEEING** e poi azzerate il numero dei nemici nello schermo che appare prima dell'inizio del combattimento.

Tutti i Personaggi e i Livelli

Digitate **WMNNWLHTSCUCLH** per sbloccare i due livelli e i cinque personaggi nascosti, compreso il terribile disco volante!



► Con un solo codice potrete accedere a tutto ciò che *Vigilante 8* ha da offrirvi! Voi così!

Cardinal Syn

Personaggi Nascosti

Metà dei guerrieri disponibili in questo picchiaduro è nascosta. Sappiamo che molti di voi non vorranno perdere tempo a sbloccarli legittimamente, quindi eccovi qualche truccetto che renderà le cose più semplici. Inserite i codici nella schermata del titolo quando appare "Premi Start". Potete digitarli uno dopo l'altro. Un suono vi confermerà che siete riusciti a sbloccare quel personaggio. In questo modo potrete utilizzare subito 8 dei 10 personaggi segreti di Cardinal Syn.



▲ Inserite i codici in questa schermata, un suono vi confermerà che avete sbloccato quel personaggio.

Bimorphia: + + + + □
 Juni: + + + + □
 Kahn: + + + + □
 Moloch: + + + + □
 Mongwan: + + + + □
 Redemptor: + + + + □
 Stygian: + + + + □
 Vodù: + + + + □



▲ I personaggi che avete sbloccato appariranno nella schermata per la scelta del guerriero. Potrete usarli in qualsiasi modalità.

N2O

Trucchi Vari

Se un gioco ha un'opzione "Enter Code", devono esistere anche dei codici per questo gioco. Quindi abbiamo telefonato alla Fox e abbiamo fatto il terzo grado ai programmatori di N2O. Dopo un estenuante interrogatorio siamo riusciti a ottenere alcuni trucchi niente male.

Dal Menu Opzioni selezionate la voce "Enter Code" e inserite i seguenti codici. Questi trucchi vi aiuteranno a finire il gioco rendendolo più facile. Il codice "Effetto Acqua" è sicuramente quello più divertente. Attivatelo e preparatevi a un'esperienza ancora più psichedelica, ai limiti della nausea. Se poi volete tornare a giocare normalmente dovrete inserire il codice "Disabilita Trucchi".



▲ Inserite i codici nella schermata "Enter Code", che si trova nel Menu Opzioni. Potrebbe essere più facile di così?

Mura di Fuoco: XXXXXX

Armi: □X□□X□□□

Vite Infinite: □XX □ □□□

Accesso a Tutti i Livelli: □ □ □ X □ X

Astronave Bonus: XXX□ □X

Accesso al Livello Bonus: □□□ □ □□

Effetto Acqua: □X□ □ □ □

Nessun Bonus Reset dopo la Morte: □ X □□ X

Disabilita Trucchi: □□X□□□

▲ Il codice per l'Effetto Acqua rende il gioco ancora più psichedelico. Questa modalità è tra le favorite di Luca, anche se non è più lo stesso da quando la usa.



filo diretto

Siete grandi! Siete i migliori lettori che una rivista di videogames può avere. Non solo partecipate attivamente mandandoci lettere piene di suggerimenti e consigli, ma ci inviate anche una quantità siderale di trucchi e codici vari!

Ecco qua una colonna di codici fatta da Voi per Voi!

Adriano da Roma ci spiega un altro metodo per prendere Gon in Tekken 3.

Tekken 3

Combattetevi nella modalità Survival finché non riuscite a meritavi un posto in classifica. Digitate il nome GON quando il gioco vi chiede di inserire le vostre iniziali.

Stano Paolo ci fa arrivare un'E-Mail col richiestissimo trucco dei "testoni" in FIFA '98.

FIFA '98

Utilizzate l'editor dei giocatori per cambiare il nome di un calciatore in "eac rocks". Andate poi nelle Special Option per attivare il trucco.

Il mitico **Luca Zanca** di Milano ci invia una serie di trucchetti per Actua Soccer. Grazie Luca e continua così!

Actua Soccer 2

Tutti i codici devono essere inseriti nel Menu Principale.

Uomini Invisibili: □, □, +, □, +, +, □, +

Giocare in Bianco e Nero: +, +, +, □, □, +, +, +

Giocatori Giganti: +, +, +, +, □, □, □, □

Giocatori Nani: □, +, +, □, +, +, +, +

Pallone da Spiaggia: +, +, □, □, +, +, □, □

Gemlin 11: +, +, +, +, +, +, □, □

Marco Alberti di Milano ci invia dei trucchi per Ace Combat 2. Li pubblichiamo con la massima priorità visto che siete in molti a richiederceli.

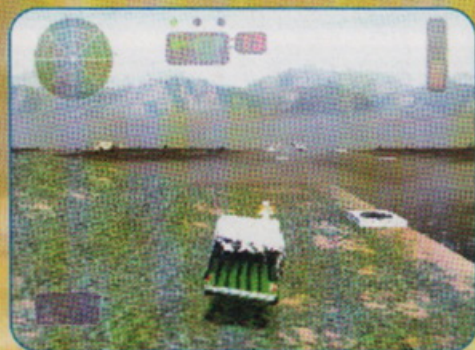
Ace Combat 2

Missione Bonus

Durante la settima missione dovrete abbattere tutti i trasporti. Se farete piazza pulita dei nemici potrete accedere a una nuova missione.

Vedere gli Aerei in 3D

Abbattetevi tutti gli aerei avversari che vengono segnalati con "DANGER!" durante la spiegazione della missione. Se li distruggerete tutti e completerete la vostra collezione di medaglie, attiverete una nuova voce nel Menu delle Opzioni. Potrete usare la nuova opzione per vedere nel dettaglio tutti gli aerei che avete incontrato nel gioco.



▲ Senza nemici che vi scocciano, potrete esplorare e distruggere le varie arene di gioco. Ecco il livello della fattoria dopo che Noah ha passato più di un'ora a distruggere ogni singolo oggetto. Triste, vero?

Invincibilità

Non morirete più e non subirete più danni se digiterete questa password nell'apposita schermata: **I WILL NOT DIE.**

Vedere le sequenze FMV

Se inserite la password **SEE ALL MOVIES**, potrete gustarvi tutti i filmati FMV del gioco. Anche il codice per sbloccare i personaggi e i livelli nascosti vi permette di vedere queste sequenze animate.

Modalità Esperti

Se volete rendere il gioco ancora più difficile, inserite la password **HARDEST OF ALL** e preparatevi al peggio.

Missili Più Potenti

Per rendere i vostri missili ancora più potenti, digitate la password **DEADLY MISSILE.**

Gex: Enter The Gecko

Vedere il Finale Segreto

Potete anche aver finito il gioco, ma siete riusciti a vedere il finale segreto? Se lo avete fatto, allora avete esplorato ogni angolo del gioco e avete scoperto tutti i segreti. Per coloro che non sono stati così bravi, ecco qualche trucco che gli permetterà di divertirsi con questo simpaticissimo FMV. Abbiamo pubblicato il codice per accedere all'ultimo schermo come se aveste raccolto tutti i bonus e visitato tutti i posti. Arrivate in fondo al livello, saltate sulla piattaforma fluttuante di sinistra e affrontate Rez per l'ultima volta. Il nemico finale è un po' tosto, così per rendervi le cose più facili abbiamo anche stampato il codice per invincibilità e qualche suggerimento su come batterlo.

Password per l'ultimo Livello

Digitate questa password nella schermata delle password, poi iniziate il gioco: R1, R2, X, L2, □, X, □, R2, R2, R2, X, L2, □, X, R2, □, L2, R2, X, L2, □, X, R2, □, L2, R2, X, □.

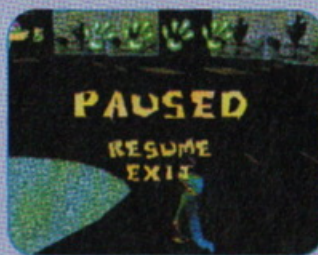


▶ Per prima cosa inserite questa password e poi andate ad affrontare il nemico finale dell'ultimo livello.

Invincibilità

Se non potete essere uccisi è più facile battere Rez. Inserite questo codice per diventare invincibili, appena iniziate a giocare all'ultimo livello. Premete START per

mettere il gioco in pausa e tenete premuto L2 o R2. Senza lasciare il pulsante L2 o R2, pigiate anche +, +, +, +. Ora riprendete il gioco e non preoccupatevi se venite colpiti.



▶ Mettete il gioco in pausa prima di digitare il codice per l'invincibilità. Potete anche cercare di battere il nemico senza imbrogliare, ma visto che siete arrivati fin qui barando perché farsi ora degli scrupoli?

Strategia per il Nemico Finale

Iniziate il livello saltando sulla piattaforma e lasciando che vi porti in cima. Saltate ed entrate nella luce verde. Una volta nel covo di Rez, cercate di prenderlo a coda-te per farlo sbattere sull'elettricità. Un'altra tattica è cercare di stare sempre sul lato opposto della stanza rispetto a Rez. In questo modo il nemico finirà in mezzo alla colonna elettrica quando cercherà di prendervi. Fategli prendere la scossa per tre volte e lui si trasformerà in un mostro gigantesco. Comincerà a colpirci con le sue braccia e a spararvi dei raggi laser dagli occhi. Dal pavimento usciranno dei pilastri. Per sconfiggere Rez, dovrete schivare i suoi attacchi in modo



▶ Sbattete Rez nell'elettricità al centro della stanza per tre volte e lui si trasformerà in un mostro gigante.

che lui vada a sbattere contro tre pilastri. Continuate con questa tecnica finché Rez non ci rimane secco! Ora potete finalmente godervi il finale segreto senza aver faticato troppo.

▶ Cercate di far sbattere Rez contro i pilastri e finalmente potrete godervi il finale segreto.



▶ Il finale segreto comincia dopo aver visto il filmato con la fine normale, quindi abbiate un po' di pazienza. Questa sequenza in FMV getta degli strani interrogativi sul tipo di uomo che piace alla bella Nickie di Pandemonium...



Bio Freaks

Vista in Prima Persona

Gli smanettatori folli hanno sicuramente scoperto questo trucco mentre erano impegnati in un combattimento. Il vostro personaggio sarà difficile da controllare. Una volta inserito dovrete digitare un'altra combinazione per poterlo disabilitare. Durante un incontro premete L2 + R2 + la direzione opposta a quella verso la quale siete rivolti. In questo modo potrete seguire il combattimento dagli occhi del vostro guerriero. Se questa visuale vi confonde le idee, allora potrete tornare all'inquadratura normale premendo L2 + R2 + +.



▶ La vista in prima persona è molto difficile da usare perché i comandi rispondono in modo strano e la visuale è oscurata dall'enorme corpo trasparente del personaggio.

Nascar '98

Questo truccetto è piuttosto stupido, ma rimane comunque una caratteristica nascosta di cui voi Spaccacodici andate ghiotti. Selezionate la visuale all'interno della macchina dove è possibile vedere le mani del pilota. Se tenete premuto + per due secondi, il vostro pilota leverà una mano dal volante e saluterà il pubblico e gli avversari. Questo non vi aiuterà a vincere la gara, ma è divertente ringraziare il pubblico prima di tagliare il traguardo...



▶ Salutate tutti i vostri fan con questo truccetto nascosto. Purtroppo le mani non sono molto realistiche, a meno che il pilota non indossi dei guanti neri.

Mortal Kombat 4

Come è ormai tradizione della saga di Mortal Kombat, anche MK4 ha dozzine di segreti e di "codici". Ecco una lista di quelli che abbiamo scoperto.

Kodici di Combattimento

Li potrete inserire quando selezionate la modalità per due giocatori. I numeri indicano quante volte dovrete premere i pulsanti corrispondenti. Per esempio: 100 100 significa che entrambi i giocatori premono una sola volta il primo bottone.

Vittoria Con un Colpo: 123 123

Modalità Noob Saibot: 012 012

Pioggia Rossa

(solo nel livello con la pioggia): 020 020

Niente Pioggia

(solo nel livello con la pioggia): 060 060

Kombattimento Esplosivo: 050 050

Kombattimento con Armi: 002 002

Disabilita Prese: 100 100

Disabilita il Danneggiamento Massimo: 010 010

Disabilita le prese e il Danneggiamento Massimo: 110 110

Armi Gratuite: 111 111

Armi a Caso: 222 222

Molte Armi: 555 555

Combattimento Silenzioso: 666 666

Capoccioni: 321 321

Tana di Goro: 011 011

Il Pozzo: 022 022

Stanza del Dio: 033 033

La Tomba: 044 044

Livello della Pioggia: 055 055

Tana dei Serpenti: 066 066

Tempio Shaolin: 101 101

Foresta Vivente: 202 202

La Prigione: 303 303

Il Livello dei Ghiacci: 313 313



▶ I codici possono essere inseriti solo in questa schermata che precede un combattimento tra due giocatori.

codici per game shark

► Per poter utilizzare questi codici, dovete avere una scheda Game Shark.

ARMORED CORE

Avere Tutte le Teste Avere Tutte le Braccia

80031a940101	80031aa20101
80031a960101	80031aa40101
80031a980101	80031aa60101
80031a9a0101	80031aa80101
80031a9c0101	80031aaa0101
	80031aac0101
	80031aae0101
	80031ab00101

Avere Tutti i Generatori Avere tutte le Parti Interne

80031ad20101	80031a9e0101
80031ad40101	80031aa00101
80031ad60101	

EIO FREAKS

Vita Extra P1	8009a0386400
Vita Bassa P1	8009a0380100
Vita Extra P2	8009a6ac6400
Vita Bassa P2	8009a6ac0100

DEATHTRAP DUNGEON

Martello da Guerra Magico	800c6c68000a
Spada Velenosa	800c6c64000a
Spada d'Argento	800c6c60000a
Spada dello Spirito Nero	800c6c5c000a
Spada Rossa	800c6c58000a
Martello da Guerra	800c6c50000a

EINHANDER

Vite Infinite	800813c40003
Super-Armatura	800857180001
Munizioni Infinite	800848320063

FORSAKEN

MFRL e Graviton Infiniti	800862dc2a01
Purge Infinito	800862de0009
Missili Solars Infiniti	800862d80009

GRAN TURISMO (MODALITÀ ARCADE)

iniziare con gli Og. Bonus A	iniziare con gli Og. Bonus B	iniziare con gli Og. Bonus C
d00816d80000	d00816e40000	d00816f00000
800816d80405	800816e40404	800816f00404
d00816da0000	d00816e60000	d00816f20000
800816da0004	800816e60004	800816f20004
d00816dc0000	d00816e80000	d00816f40000
800816dc0405	800816e80404	800816f40404
d00816de0000	d00816ea0000	d00816f60000
800816de0004	800816ea0004	800816f60004
d00816e00000	d00816ec0000	
800816e00504	800816ec0404	
d00816e20000	d00816ee0000	
800816e20004	800816ee0004	

GRANSTREAM SAGA

Tutti gli Scudi	801c9144ffff
Tutte le Armature	801c9148ffff

JET MOTO 2

Sblocca il Pilota Enigma	8016b0de0001
	8016b1300001

Tutte le Corse Aperte in

Percorso Singolo	8016af060301
------------------	--------------

MORTAL KOMBAT 4

Energia Infinita P1	800aaba8ffff
Energia Infinita P2	800aaba0ffff
Tempo Infinito	800aa9a00064

NEED FOR SPEED III

Abilita Tutti i Livelli e le Macchine	80125f10ffff
---------------------------------------	--------------

PITFALL 3D

Inizia con Vite Extra	8007c3480064
-----------------------	--------------

RISK

START + SELECT per 100 Uomini	d00a46880900
	800a46740064

ROAD RASH 3D

Moto più Resistente	8010eeaa7f7f
Soldi Infiniti	800b6f7cffff

SAN FRANCISCO RUSH

Le Macchine Droni non Possono Guidare	d00074bc0001
	800560440000

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Energia Infinita P1	80042c340090
	80042c3c0090
Nessuna Energia P1	80042c340000
	80042c3c0000
Energia Infinita P2	80042f7c0090
	80042f840090
Nessuna Energia P2	80042f7c0000
	80042f840000

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Energia Infinita P1	8003b6e8008f
Energia Infinita P2	8003bae8008f
Barra di Potenza Piena per P1	8003b6ec008e
Barra di Potenza Piena per P2	8003baec008e



▲ Se inserite correttamente un codice, vi verrà confermato nella parte bassa dello schermo.

Giocare con Goro

Finite il gioco nei panni di Shinnok. Andate nella schermata di selezione del personaggio, posizionatevi su "hidden" e premete il pulsante che usate per correre (Run). Poi premere $\star$ tre volte e $\star$ una volta. Infine premete Parata (Block) e Corsa (Run).

► Goro è molto forte e quindi è perfetto per riuscire a finire il gioco senza troppi problemi.



Giocate con Noob Sabot

Finite il gioco nella modalità giocatore singolo utilizzando Reiko. Iniziate una partita a due giocatori e inserite il codice di combattimento per Noob Sabot (012 012). Ora tornate di nuovo nella schermata di selezione del personaggio. Noob Sabot sarà ora permanentemente selezionabile. Andate su "hidden" e premete il pulsante che usate per correre (Run). Poi premere $\star$ due volte e $\star$ una volta. Infine premete Parata (Block).

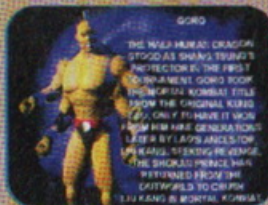


▲ Il ninja nero Noob Sabot è nuovamente pronto alla lotta, ma nessuno sa per quale motivo partecipi al Mortal Kombat.

Vedere la Biografia del Personaggio

Per vedere la storia di ciascun combattente, dovrete entrare nella modalità Kombat Theater e selezionare un personaggio col tasto L1. Potrete anche leggere (in inglese) una biografia di Goro se selezionate uno degli oggetti nel livello più in basso.

► Le biografie dei personaggi vi aiuteranno a capire gli eventi che li hanno nuovamente portati sui campi di battaglia.



Costumi e Armi Diversi

Siete stanchi di vedere i combattenti vestiti sempre nello stesso modo? Allora andate nello schermo per la selezione del personaggio e posizionate il cursore sopra al guerriero col quale volete giocare. Premete START e R1 e l'immagine ruoterà una volta. Lasciate andare START e selezionate il personaggio per ottenere i costumi classici ma di colore diverso. Se invece non lasciate START e pigiate R1 ancora una volta, l'icona del personaggio ruoterà di nuovo e avrete i costumi segreti. Sono un po' diversi dai normali costumi e il personaggio avrà anche una nuova arma. Per usare il secondo costume di Noob Sabot, dovete prima far girare l'immagine di Reiko e poi eseguire il trucco per utilizzare il ninja nero.



► Il terzo costume di Johnny Cage è un abito da sera piuttosto vivace. La sua nuova arma è una pistola semiautomatica.

Non Collezionare B

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta nella pagina a fianco specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul

Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a
PLAY PRESS PUBLISHING -
Viale delle Milizie n. 34,
00192 Roma.

Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (7.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi.

Spedite tutto a
PLAY PRESS PUBLISHING,
Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.



CONTENUTI N. 1

STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicoot 2, Steel Reign

TIP SLEEVES: Colony Wars, Cool Borders 2



CONTENUTI N. 2

STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Frontier, Duke Nukem: A Time to Kill



CONTENUTI N. 3

STRATEGIE: Resident Evil 2, Bushido Blade, Diablo, Castlevania

TIP SLEEVES: Castlevania, Bushido Blade



CONTENUTI N. 4

STRATEGIE: Need for Speed III, Gran Turismo, Tekken 3, Final Fantasy Tactics

PLUS: Bibbia dei Codici (Volume allegato con più di 1.500 codici per oltre 130 giochi)



CONTENUTI N. 5

STRATEGIE: Gran Turismo, Need for Speed 3, Tekken 3, Powerboat Racing, Alundra

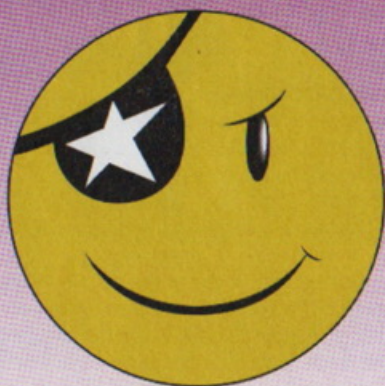
PLUS: La Bibbia di Tomb Raider 2 (Volume allegato)



CONTENUTI N. 6

STRATEGIE: Vigilante 8, Mortal Kombat 4

PLUS: La Bibbia di Final Fantasy VII (volume allegato)



CONTENUTI N. 7

STRATEGIE: Clock Tower, Final Fantasy Tactics, Broken Sword, Einhander, Felony 11-79

ANTEPRIME: Final Fantasy VIII, Jackie Chan's Stunt Master, Test Drive 5, Deception II, Streak, Bushido Blade 2, Spyro, Lunar: Silver Star Story Complete, Red Alert: Retaliation, Metal Gear Solid, Darkstalkers III, Trap Gunner, Dead in the Water, Brave Fencer Musashi, Final Fantasy VIII

RECENSIONI: Circuit Breakers, Elemental Gearbolt, Fox Sport Soccer '99, Int. Superstar Soccer '98, Kartia, Mortal Kombat 4, NFL Xtreme, Pocket Fighter, Treasure of the Deep, Wargames: Defcom 1, Wild Arms, Wreckin Crew

PLUS: La Bibbia di Resident Evil 2 (volume allegato)

PSM
100 D/O il Mensile per
indipendente PlayStation

uchi in Collezione

ABBONATI!

Sì! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista **PSM Italia**.

Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di **L.76.000** invece di **L.94.800!**

*Solo ai
primi 7 tra
Voi!*

**i Primi 7 lettori
che si abboneranno
questo mese riceveranno
in regalo
il videogioco
Shadow Gunner**



**sconto
20%**

i giochi *Shadow Gunner* sono offerti
dalla Ubi Soft via Anfiteatro, 5
20121 Milano

**100% INDIPENDENTE
IMPARZIALE
SENZA RIVALI!**

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005
intestato a **SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING**
Viale delle Milizie, 34 - 00192 ROMA

Nome Cognome

Indirizzo N.

Località Cap. Prov.

☐ **ABBONAMENTI**

Sì desidero abbonarmi a PSM Italia a partire dal numero
e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 76.000

☐ **ARRETRATI**

PSM N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali
Totale

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

O ancora meglio tramite E-Mail:
playpres@uni.net

FORUM



Ogni mese mettiamo giù il Joypad per un attimo di riflessione su un aspetto del mondo PlayStation videogiochi. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing - Viale delle Miltie 34 - 00192 Roma oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione. Cercate, per favore, di essere più brevi possibile.

L'ARGOMENTO DEL MESE

I Giocatori di PS Non Sono Scemi

Fatevene una ragione! Coloro che sviluppano i giochi hanno una bassissima opinione di noi che possediamo una console! Ci reputano poco svegli e solo in grado di utilizzare videogiochi semplici con svolgimento lineare. Se un gioco richiede di pensare davvero, di escogitare strategie o risolvere difficili rompicapo, le software house sono convinte che non avrà mai successo su una console. Quei giochi sono per quei "cervelloni" che usano i PC. Incredibile, ma per loro i sistemi casalinghi come la PlayStation sono solo giocattoli. Siete arrabbiati? Dovreste esserlo! Questo è proprio quello che certi editori di software pensano dei giocatori di console. Non sanno che la maggior parte degli utenti PlayStation hanno superato i venti anni? E a parte questo, solo perché un giocatore è giovane non significa che lui o lei non possa cimentarsi con qualcosa di diverso da uno sparatutto. Mese dopo mese ci siamo stupiti di quanti editori sono entrati nel nostro ufficio e ci hanno raccontato degli sforzi che hanno fatto per rendere più semplici i loro giochi per la PlayStation.

I picchiaduro, i giochi d'azione e gli sparatutto sembrano essere gli unici generi che riscuotono successo sulla PlayStation. Effettivamente sono quelli che vendono di più, ma qual è la vera ragione di questo successo? Sono quelli richiesti dal pubblico delle console o piuttosto sono quelli che le case editrici di software prediligono? Una volta giochi come *Tomb Raider* e *Resident Evil* sarebbero stati giudicati troppo complessi per i giocatori di console. In realtà questi titoli così innovativi hanno ottenuto comunque un grandissimo successo! Spesso gli editori fanno uscire dei

titoli squallidi. Forse perché pensano che noi rimbambiti giocatori di PlayStation non ci accorgiamo della reale qualità di un gioco? Solo perché abbiamo una macchina dedicata esclusivamente ai videogame non significa che non siamo interessati a generi innovativi e complessi. Quante volte ho scosso la testa sconsolato sentendomi dire da un editore che la versione PlayStation di un gioco PC sarà tutta azione e niente strategia. Ci trattano come se fossimo più scemi degli utenti PC. La PlayStation non è solo un giocattolo per ragazzini. Allora perché la gente crede ancora a queste scemenze?

Beh, è ora che diciate la vostra su questo argomento. Potete essere d'accordo o meno con quello che ho detto, datemi soltanto il vostro punto di vista. Come sempre, prenderò gli interventi migliori e li pubblicherò in questo spazio (per favore, siate brevi!).

► CHRIS SLATE

Contrariamente a quello che pensa la gente, chi gioca con la PlayStation non è scemo.



La domanda di Forum: I Seguiti dei Videogiochi

Ecco le vostre risposte alla domanda di Forum pubblicata sul numero 6. E' stato duro dover ridurre lo spaventoso ammontare delle vostre lettere alle poche che seguono, ma ci siamo riusciti: scegliendo tra quelle che esaminano il soggetto da un punto di vista diverso. Adesso diamo un'occhiata a quello che avete da dire...

Secondo il mio parere un videogioco per rimanere vivo deve avere un sequel, ma il sequel deve riuscire a riportare i controlli del gioco precedente, lo stesso personaggio (i programmatori di *Oddworld* sbagliano a pensare che sarebbe bello usare diversi personaggi in ogni sequel. Ormai Abe è un mito e secondo me i giocatori a cui piace Abe non sarebbero felici di trovare un nuovo personaggio al suo posto!) e

presentare caratteristiche nuove come in *TR2* (la casa di Lara è diventata più grande ed è stato possibile uscire dalla casa e fare il campo di addestramento!). I sequel che vengono realizzati bene spopolano tra i fan del gioco precedente (Vedi *RE2*). A mio parere possono uscire dei sequel ma devono contenere qualcosa che rifletta il primo capitolo, ma anche qualcosa di nuovo!

by Cloud from Italy

Sarò breve. Secondo me *Resident Evil 2* è un perfetto esempio di buon seguito. Era diverso dall'originale, ma lasciava comunque inalterati certi aspetti del gioco. E' sempre lo stesso ammazza-zombi, ma con una grafica più bella, migliori angoli di ripresa e un controllo più accurato. E' bello che anche la storia si ricollegli con quella narrata nel primo titolo. Per quanto riguarda i picchiaduro, bisogna mantenere l'idea originale aggiungendoci sempre delle innovazioni.

Per esempio, *Battle Arena Toshinden* era un ottimo gioco quando uscì per la prima volta, ma

la sua terza versione è ormai noiosa e prima di novità. Claudio da Bari

Penso che un buon seguito dovrebbe avere l'atmosfera del primo gioco, più un sacco di miglioramenti. Quando un sistema diventa vecchio, i programmatori scoprono nuovi modi di usare la tecnologia. Allora, ogni parte del gioco deve essere migliore. *Tomb Raider 2* è stato un buon seguito, ma non riusciva a migliorare tutti gli aspetti del primo gioco. Lo stesso vale per *Resident Evil 2*. Un seguito dovrebbe essere praticamente lo stesso gioco, ma migliore. Grafica, suoni, controllo e ambienti migliorati sono ingredienti essenziali per un grande seguito. Paolo Salmento

"Un buon sequel". Una frase semplice, che in realtà potrebbe dare luogo a una riflessione lunga quanto un intero numero di PSM, se non di più. Troppi sono i giochi a cui oggi viene attribuito, ingiustamente, l'onorevole termine "sequel", ma che alla prova dei fatti si rivelano semplici update, per di più venduti a prezzo pieno. Un esempio lampante? Proprio il tanto osannato (e a mio parere sopravvalutato) *Tomb Raider 2*. Nessuno nega che si tratti di un buon titolo in grado di garantire ore di divertimento, ma in termini di gameplay il titolo targato CORE non è altro che una spudorata copia del suo predecessore. (...)

Ma *Tomb Raider 2* non è l'unico sequel ad aver deluso le mie aspettative: altri sono infatti *Crash 2*, *Bushido Blade 2*, tutti i titoli della saga di *Ridge Racer* (una copia dell'altro), ma potrei continuare molto a lungo... Un qualunque sequel che si voglia pregiare di tale definizione deve, se non rivoluzionare, quanto meno rinnovare il gameplay in qualche suo frangente, modificando la struttura di gioco in quegli aspetti dove prima mostrava lacune, migliorando o arricchendo il metodo di controllo (vedi *Resident Evil 2*, in cui è possibile liberarsi degli zombi tramite efficaci spintoni assenti nel prequel), e proponendo nuove soluzioni ludiche, oltre, naturalmente, ad offrire una realizzazione tecnica più avanzata che nel predecessore. Pochi sono i seguiti davvero degni di considerazione: tra questi non posso fare a meno di citare, oltre allo splendido *RE2*, l'intera serie di *Mario*, *Final Fantasy VII*, *Wipeout 2097*, *Destruction Derby 2*, *TOBAL 2* e pochi altri. Anche *TEKKEN 2* e *3*, insieme al recente *Gun Barl*, per quanto belli e giocabili, si perdono nell'infinita massa degli updates. Per fare un buon seguito bisogna seguire la stessa trama e renderla due volte migliore del primo gioco. Bisogna anche ricordare di non esagerare come hanno fatto con la serie *Mortal Kombat* - ce ne sono davvero troppi.

Roberto "STAKANON" Ditali

► CHRIS: Ancora una volta i lettori di PSM hanno detto la loro! Avete messo in risalto un elemento importante che io non avevo menzionato. E' importante che un seguito ci racconti qualcosa sulla storia dei personaggi del primo gioco. Speriamo che i programmatori di giochi continuino a pensare e ripensare al loro approccio per realizzare in futuro seguiti più curati.



6. Stanno per uscire Moto Racer 2 e Motocross Madness che sembrano veramente belli. Noi ti mandiamo la foto autografata, ma ne vogliamo una tua con in capelli alla Jin. Ciao

Salve, grandissima redazione di PSM! Sono un PlayStation-maniaco di 13 anni e volevo scrivervi per complimentarmi con voi. Ogni volta che compro la vostra rivista, non vedo l'ora di sedermi sul divano e leggermi ogni pagina. Sul n. 4 mi è piaciuta molto la bibbia dei codici, ma quando sono arrivato ai trucchi per Rayman (un gioco che io adoro) ho notato con molta tristezza che le password per l'ultimo Boss e per le 99 vite, non hanno funzionato. Sono rimasto un po'

deluso e spero che rimedierete. Per il resto siete bravissimi! Amo molto gli "Spaccacodici", le lettere del "Contatto", il "Monitor" e il "Videogame-toymania".

Spero che i giocattoli di *Final Fantasy* e di *Resident Evil*, arrivino anche in Italia! A proposito: io e un sacco di miei amici siamo d'accordo sulla proposta di Manila (la ragazza che ha scritto sul n. 3), perché non fate una rubrica sugli OAV giapponesi? Question n. 1: non ci regalerebbe una soluzione su "Little Big Adventure"? Con questo chiudo dicendo tre cose: W PSM! W I GIOCHI PUNTA E CLICCA! W DRAGON BALL! Nome in codice:

Ch. Des / da Vallecrosia (IM)

► **CHRIS:** Grazie per averci segnalato il problema. In realtà quei codici funzionano, ma sulla versione USA del gioco. Eccoti i codici giusti per la versione europea:

Le password per gli ultimi due livelli sono NWTDDR1346 e NW7WD1514Q. Per avere 99 vite inserisci la password XNB9FMIZ27.

Prova anche a inserire questo supercodice e goditi i suoi effetti: 492KV3W9XD.

Stimo valutando la possibilità d'inserire sia una rubrica dedicata agli OAV giapponesi sia una per le soluzioni dei vecchi giochi come *Little Big Adventure*. Non perdere i prossimi numeri di PSM. Potresti avere delle bellissime sorprese.

Cari amici di PSM, sono un ragazzo di 16 anni, mi chiamo Santino e sono un vostro fan. Ho comprato la vostra rivista perché mi è piaciuta la copertina e da quando ce l'ho sono più interessato alla mia Playstation.



LA SFIDA ALLE LETTRICI DI PSM

Create Voi La Vostra Lottatrice

Salve a tutti!

Sono una sedicenne di nome Diana, e vi scrivo dopo aver letto la lettera di Alexandra Tubaro su PSM n° 5. La frase che ha scritto Alexandra "...però mi piace giocare, persino ai poco femminili picchiaduro!" mi ha lasciata un pochino turbata... Cosa significa "poco femminili"? Prendiamo in esame la saga di *Tekken*; ci sono stati tanti personaggi femminili, e molti sostengono che li abbiano inseriti per far scintillare gli occhi dei ragazzi, ma io non ne ho mai visto uno usare l'attraente Nina per i suoi combattimenti. Invece, nella maggior parte dei casi, Nina & co. vengono utilizzate da ragazze, me

per prima che ho passato più di un anno a consumarsi le dita per imparare le micidiali combo di Jun! Non credo che la piccola Xiaoyu sia stata messa lì per la gioia dei ragazzi... forse per quella dei pedofili, ma questa è un'altra faccenda. Allora non credo che i picchiaduro siano poco femminili, perché continuiamo a erigere il già alto muro tra uomo e donna? Anche io amo i videogiochi, e ne vado fiera; sono una delle poche ragazze che nella mia città ha l'onore di possedere una PlayStation. La mia prima console fu un NES, con il famigerato *Super Mario*, fino a quando non vidi la Play... il mio primo gioco? *Tekken 2*... me ne innamorai e pur avendo acquistato *Tekken 3* continuo a giocare al 2 come se fosse la prima volta (questo non significa che sia rimasta sempre alle prime armi). Allora ragazze, facciamoci sentire! Chi ha detto che *FFVII* va bene solo per i ragazzi, perché il protagonista è

maschile?! Anche il nostro occhio vuole la sua parte! Scrivete numerose, non abbiate timore di essere derise, perché molte di noi sono anche più intelligenti dei ragazzi. Non volevo offendere nessuno, ho detto solo la pura verità. *RE 2* non è roba per femminucce? E chi ha detto che noi lo siamo? Noi siamo femmine, e anche *RE* è adatto a noi! In ogni caso i miei più sentiti complimenti per la vostra rivista... è davvero mitica! Dopo questo piccolo sfogo passo alle domande finali:

1. Si possono salvare su due blocchi diversi i progressi di *Tekken 3*?
 2. In *FFVII* qual è il trucco per usare Sephiroth?
 3. Qual è lo scopo del gioco di *Spice World*?
 4. E' meglio *Parappa the Rapper* o *Spice World*?
 5. Quali sono i migliori giochi sui vampiri?
- Per ora è tutto.
Per chi volesse contattarmi: lenoci@mail.ncn.it
A presto

Diana Lenoci

► **LUCA:** Diana, hai perfettamente ragione: non esistono distinzioni tra giochi per "uomini" e quelli per "donne". Rimane però il fatto che spesso le software house creano i personaggi femminili dei videogiochi tenendo presente i gusti maschili. Questo te lo possiamo dire con certezza dopo aver intervistato e incontrato parecchi sviluppatori ed editori di giochi. Tu hai perfettamente ragione a dire che spesso sono le ragazze a selezionare i personaggi femminili, ma la domanda è se riescono a immedesimarsi completamente. La ragazza spietata con un fisico micidiale, e un carattere deciso, ma anche docile è un sogno molto vivo nell'immaginario maschile. La Namco ha comunque fatto molta attenzione a creare delle protagoniste che potessero incontrare anche i gusti femminili (Jun Kazama ne è un esempio lampante), ma in altri picchiaduro (soprattutto Capcom) l'immagine della donna risponde ancora molto alla classica visione maschilista.

Ora voglio lanciare un'altra sfida a tutte le lettrici di PSM: scriveteci per farci sapere come deve essere il vostro personaggio femminile preferito. Calatevi quindi nei panni di un creatore di videogiochi e inventate la lottatrice che avreste sempre voluto vedere in un picchiaduro. Descriveteci il suo carattere, le sue caratteristiche fisiche e il suo modo di vestire. Se volete potete anche inviarci un disegno. Alla fine potremmo finalmente scoprire che differenza c'è tra quello che volete voi e quello che vi offrono i produttori di videogame. Ci aspettiamo di essere presto sommersi da lettere e disegni.

Per concludere ecco le risposte alle domande di Diana:

1. No.
 2. In realtà in *FFVII* non c'è nessun trucco legittimo per usare Sephiroth. L'unico modo è avere una scheda tipo Game Shark o Action Replay e inserire il seguente codice: 8009CBDE - FF0A. Purtroppo anche in questo modo il trucco può non funzionare al meglio (quindi ti sconsiglio di acquistare una Game Shark solo per questa ragione).
 3. In *Spice World* devi creare nuovi Mix delle canzoni e poi farci ballarci sopra le cinque ragazze.
 4. Parappa! A meno che tu non sia una super-mega-appassionata delle *Spice*. Solo in questo caso potresti trovare *Spice World* un'esperienza divertente.
 5. Sicuramente *Castlevania* e *Legacy of Kain 1* e *2* (quando uscirà).
- Ciao Diana e grazie per averci dato lo spunto per questa iniziativa, ora aspettiamo un tuo disegno.





FAN ART

Benvenuti nella nostra sezione Fan Art! Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Se volete vedere un vostro disegno pubblicato su queste pagine tutto quello che dovete fare è spedirci una copia del vostro capolavoro! (Accettiamo anche gli originali, ma non possiamo rispedirveli). L'indirizzo è sempre lo stesso: **PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie 34 - 00192 Roma**. Coloro che disegnano col computer possono mandarci le immagini all'indirizzo e-mail: **playpres@uni.net**, ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. E ora tutti a disegnare!



«Wow, che bella immagine di Tekken 3! Questa ci arriva dalla penna di Aaron Masik. Potrete trovare altri suoi lavori al sito Internet: <http://www.jenactive.com>»



«Povero Chibi! Grazie a Mark Jardine per averci mandato questo disegno con la nostra mascotte preferita.»



«Tutti provano a disegnare Morrigan, ma questa versione di Chad Seip è una delle migliori.»

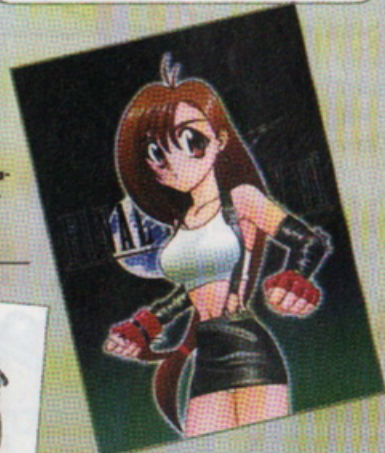


«John Kim è uno dei nostri artisti preferiti, ha anche realizzato la copertina del numero scorso! Guardate che bello questo disegno di Jon Vogann!»



«Chika ci manda questa simpatica scenetta di Tifa e Yuffie che portano a spasso un Chocobo. Volete vedere altri lavori di quest'artista? Che aspettate? Collegatevi con <http://members.aol.com/bummel/lorin/>»

«Questo è uno dei più bei disegni ispirati a Final Fantasy VII che ci siano mai capitati. Sicuramente è la migliore illustrazione di Tifa che abbiamo mai pubblicato. Grazie a Logan "Tweakers" Davis. Bel lavoro!»



«Diana Lenoci oltre a inviarci un'interessantissima E-Mail, ci ha anche regalato questo bel disegno di Ronna in bianco e nero. Brava!»



«Ecco un disegno divertente di Romo Bonfante. I personaggi della SNK sono sempre molto popolari tra i fan di picchiaduro!»



CARLOOOOOOOOOOOOOOOO! BUTTA-
TI GIU' DAL CORNICIONE-
EEE!.....

La tua frase è molto datata però chi ti verrebbe a salvare quando tutti di sotto hanno la propria copia di PSM; aaaahhhahah! SCHERZO.
Andiamo al nocciolo della mia lettera facendovi qualche domanda:

1. Dopo aver letto e finito tutto Resident Evil 2, mi sono incuriosito e ho comprato Resident Evil Director's Cut, però come tutti i miei amici non riesco a trovare la formula chimica per uccidere la pianta gigante. Vi prego mi potreste dare la formula?

2. Mi potreste consigliare qualche gioco da comprare assolutamente.

3. Per giocare con Hank e Tofu bisogna finire con il punteggio di "A" il livello facile o normale?

4. Come vedreste Lara in una città come Raccoon City?

Adesso vi saluto e grazie.
P.S. sono stato io a convincere due miei amici ad acquistare i 4 numeri della vostra rivista.
Ciao

Santino

► CARLO: Come? Nessuno mi viene a salvare?!? Begli amici che siete. A parte gli scherzi, devo dire che sei un mito! Continua così e converti tutti a PSM! Più siamo e più ci

divertiamo.
Ora passiamo alle risposte:

1. La formula per creare il V-Jolt è questa: nella stanza troverai l'acqua, l'UMB e l'UMB4. Per effettuare i vari composti avrai bisogno delle bottiglie. Prendi l'acqua che trovi nel lavandino e uniscila con l'UMB. Otterrai così il composto 3. Unisci il composto 3 con l'UMB4 per avere il composto 7. Ora prendi altre due bottiglie e riempi con l'UMB e l'UMB4. Unisci questi due liquidi per ottenere il composto 13. Ora unisci il composto 3 col composto 13 e il V-Jolt è pronto.

2. Come facciamo a consigliarti un gioco se non sappiamo bene i tuoi

gusti... aspetta ho un'idea, guarda la Top 25 pubblicata su questo numero. Li troverai i nostri giochi preferiti. Se invece vuoi un consiglio sui titoli futuri da non farti sfuggire allora tieni d'occhio Metal Gear Solid, Tomb Raider III, Crash Bandicoot: Warped e Silent Hill.

3. Devi finire il gioco a difficoltà normale.

4. Penso che la signorina Croft si divertirebbe moltissimo a fare fuori un po' di zombie!
Ciao e continua a farci pubblicità!

Ciao, sono Marco e ho 13 anni. Abito a Roma e sono un grandissimo fan della

psm hot-line

06-3701592

Quando esce Metal Gear Solid?
Ci sono trucchi per Tomb Raider 2?
E' meglio Tekken 3 o Dead or Alive?
Come faccio ad avere il Chocobo d'oro?

ALZA LA CORNETTA E
CHIAMACI A MANETTA!

PSM Hot-Line:
tutti i mercoledì dalle 14 alle 18 linea diretta con
la redazione.

Il servizio è gratuito, quindi non pagherete
nulla oltre al normale costo della telefonata.

PSM - Noi vi vogliamo bene! Oh yeah!

DITE TUTTO A FOSTRO
PROFESORE VON GAME!
IO PENZARE A RIZOLVERE
VOSTRA PZICHE
MALATA!



vostra rivista. Ho comprato il 1° numero di PSM perché mi aveva attirato la guida a Resident Evil 2. Ora vorrei farvi alcune domande:

1. Esiste qualche gioco dedicato ai fumetti, oltre a quelli realizzati su Dragon Ball?
 2. Cos'è il Game Shark? Dove lo posso comprare?
 3. Avete qualche trucco per Deathtrap Dungeon?
 4. Dove posso trovare i pupazzi dedicati ai videogiochi?
- Ora stop con le domande e mi permetto di dire che la vostra rivista è mitica.

Marco
Roma

► **ALESSANDRO:** Spero che la guida a Resident Evil 2 ti sia stata d'aiuto per riportare l'ordine per le strade di Raccoon City. Ora passiamo subito alle risposte.

1. Esistono tantissimi giochi ispirati ai fumetti. Se ti piacciono i super-eroi americani ti consiglio *Batman & Robin* e *Marvel Superheroes*. Evita *Spawn* e *Fantastic Four* perché sono delle vere ciofeche. Di giochi ispirati a fumetti e cartoni animati giapponesi, ce ne sono moltissimi. Potrai trovare videogame PlayStation su *Macross*, *Gundam*, *Ken il Guerriero*, *Patlabor*, *Slayers*, *Evangelion*, *Yattaman* e moltissimi altri ancora.

2. Il Game Shark è una scheda che si inserisce sul retro della PlayStation e permette di modificare alcuni para-

metri dei giochi. In questo modo potrai avere vite infinite, energia al massimo e tanti altri benefici. La puoi acquistare nei negozi specializzati di videogiochi. Attenzione, perché il Game Shark è uno solo dei tanti modelli che potrai trovare. Anche altre schede simili ti possono dare gli stessi risultati.

3. Quando sei nel menu principale (quello con i tre teschi) premi: L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Ora vai a caricare un gioco (Load Game) e potrai andare in uno qualsiasi dei livelli di gioco.

4. L'unica speranza di trovare i giocattoli ispirati ai personaggi dei videogiochi è ordinarli tramite Internet. Ultimamente però alcuni grossi negozi di videogiochi e di fumetti hanno iniziato a vendere anche in Italia questi giocattoli. A Roma puoi sicuramente trovarne un paio, basta cercare!

Qualche suggerimento per voi e la vostra/nostra magnifica rivista.

• Rimettete gli indirizzi di posta elettronica di quelli che vogliono avere amici di mail.

• Mettere una "mezza" pagina tutti i mesi su argomentazioni tecniche della PlayStation, simile all'articolo del numero di agosto.

• Quando avrete finito con le "bibbie" dei vari giochi, inventatevi qualche gadget o concorsi (es. mettere in palio il cappellino di "parappa", ihiihihihihihi!!). Ho visto sulla versione inglese di "Power Station trucchi ecc. ecc." concorsi del tipo: "In che città si svolge RE2?".

• Regalare a qualche lettore meritevole (ho già un nome da suggerirvi) il disegno originale delle vostre copertine, oppure una giornata da passare con voi in redazione. Non mi viene in mente altro... quindi passo alle domande. Come cavolo faccio ad avere il vostro logo gonfiabile che si vede nell'articolo dei Play-Party del numero di agosto? Al mitico *Armored Core* mi sono bloccato alla missione dove devo sminare la base dalle mine "galleggianti". Il pezzo ostico è quando mi trovo nel "pozzo" con i cubi fluttuanti. Non riesco ad arrivare fino in

cima... aiuto.

Quando uscirà *Armored Core 2*?

Quando ho letto che doveva uscire e cosa ha detto il produttore sono dovuto andare in bagno dall'emozione. Uscirà mai *Ace Combat 3*? Il secondo era mitico.

Mortal Kombat 4 è una vera e propria ciofecca. Nella versione da "sala" la mobilità dei personaggi è da schifo, della serie: "Giocabilità scarsissima".

Migliorerà sulla Play?

Quando usciranno *Patlabor The Game*, *Macross* e *Z-Gundam*?

Da quando lo avete saputo a quando lo avete pubblicato è passato del tempo... niente novità? Dato che usciranno prima in Giappone (Chibi ha uno letto libero che mi trasferisco?), fateci sapere su "Made in Japan" se le scritte saranno in inglese (Stile *TEKKEN3*). Se non erro, in redazione dovrete avere la Play nella versione "blu". Quanto volete per l'involucro esterno? Naturalmente vi darei il mio involucro grigio!

LA DOMANDA
DEL MESE

In questo nuovo spazio cerchiamo di dare una risposta unica a una domanda che molti di voi ci hanno posto.

LA DOMANDA DI QUESTO MESE È:

Quali "vecchi" giochi sono compatibili col Dual Shock?

Questi sono i titoli usciti più recentemente che funzionano con la doppia vibrazione del Dual Shock:

Dead or Alive (Tecmo)
Gran Turismo (Sony)
Jersey Devil USA (Sony)
Madden NFL Football '99 (EA Sport)
Mortal Kombat 4 (Midway)
N20: Nitrous Oxide (Fox)
NFL Extreme (Sony)
NFL GameDay '99 (989 Studios)
Tekken 3 (Namco)
Tomba! (Sony)
Turbo Prop Racing (Versione Americana di Rapid Racers)
Vigilante 8 (Activision)
WarGames: Defcon 1 (MGM Interactive)

Ci sono anche dei vecchi giochi che erano compatibili con la vibrazione singola. Quella che doveva essere inserita dal Dual Analog e che poi è stata eliminata al momento del lancio. Questi giochi sono:

Ace Combat 2 (Namco)
Ballblazer Champions (LucasArts)
Bushido Blade (Square/Sony)
Rally Cross (Sony)
Tobal 2 (Square/Import)

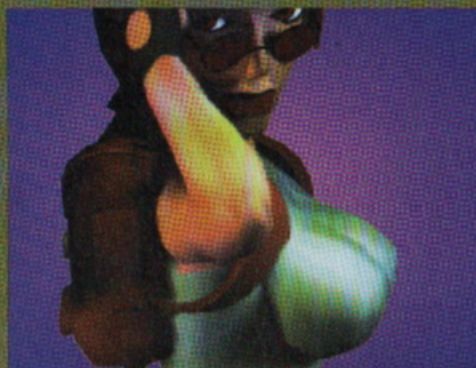


smart bomb

"LA VERITA' SU TOMB RAIDER 3"



DUE NUOVI LIVELLI **SEMPRE PIU' GROSSI!**



ARMI MITICHE COME **QUESTE BOMBE!**



NUOVE **INQUADRATURE** E UNA GRAFICA **PIU' NITIDA!**

OK gente vi saluto, da domani vado in ferie fino al 10 agosto nella mia amata Pisa.

Se anche voi andate in ferie divertitevi e non fate troppo casino!!! Continuate così!

Fausto "EISE" Ceccarelli

► **CARLO:** Grazie dei suggerimenti. Come avrai potuto constatare, molti dei tuoi consigli sono già diventati realtà. L'idea di tenere fissa una rubrica tecnica è molto interessante, la stiamo valutando con molta attenzione. Lo schermo del pozzo di *Armored*

Core è veramente difficile. L'unico consiglio che posso darti e di cercare di saltare solo sui blocchi che si muovono in verticale. In questo modo le cose sono un po' più semplici. *Armored Core 2* dovrebbe uscire a metà dell'anno prossimo, speriamo che la From Software mantenga tutte le promesse fatte. Non si hanno ancora notizie su un'eventuale *Ace Combat 3*. Anche su *Patlabor* non abbiamo nulla di nuovo, ma stai certo che Made in Japan ti terrà informato su qualsiasi novità riguardo questo gioco. *Z-Gundam* è già uscito ed è tutto in Giapponese. Il

gioco è molto bello da vedere, ma la giocabilità non è un granché. *Macross Digital Mission 2* è ancora in fase di sviluppo, se ne riparla a Febbraio. Per quello che riguarda *MK4*, diciamo che a parte un paio di personaggi nascosti e qualche altro bonus, la versione per PlayStation è uguale a quella della sala giochi. Il cuscino gonfiabile che tu hai visto nel PlayStation Party è in realtà un pupazzo creato da una nostra amica. Per ora ne esiste un pezzo unico... ma nel futuro ci sono grandi novità per tutti voi PSManiaci! Abbiate fede!



flash risposte telegrafiche ai nostri lettori

Iniziamo i saluti veloci con **Simone De Martino** di Napoli che ci spedisce una lettera troppo lunga per essere pubblicata. Prima di tutto dobbiamo fare i complimenti a Simone per essere riuscito a completare "L'Ultima Sfida" su *Tekken 3*. Nella lettera Simone ci fa notare che alcuni codici da noi pubblicati non funzionano. In realtà a volte può capitare che un codice sia molto difficile da eseguire. Altre volte capita che il trucco funzioni solo con alcune versioni del gioco (JAP, USA o PAL). Simone vuole anche sapere se noi recensiamo su un PC per non pagare i diritti alla Sony. Fortunatamente la libertà di stampa ci permette di recensire i giochi direttamente su PlayStation senza dover dare soldi a nessuno. Siamo solo responsabili nei confronti dei lettori, quindi a parte qualche errore di stampa abbiamo sempre cercato di essere severi con i voti dati ai giochi.

A proposito di errori, ci scusiamo con tutti per il Riassunto Gioco pubblicato in modo sbagliato, relativo a *Sentinel Returns*, che avete trovato sul numero 6 di PSM. Il voto ve lo confermiamo, per il futuro faremo maggiore attenzione.

Natali Stefano detto **Natta** ci scrive da Medicina in provincia di Bologna e ci chiede se pubblicheremo mai un CD-Demo su PSM. Questa è un'opzione che stiamo valutando molto attentamente perché farebbe salire di molto il costo della rivista. Inoltre non potremo mettere la demo di un singolo titolo. Sinceramente a noi non ci sembra che ne valga la pena, ma voi fateci sapere comunque cosa ne pensate. Satta ci chiede anche una soluzione dettagliata di *Red Alert*. Per venire incontro a richie-



▲ Questa immagine ce la manda **Luca Chiarvesio**: no comment!



▲ Ah, dimenticavamo: Buon Compleanno **Luca!**

ste come questa stiamo pensando di mettere in ogni numero una strategia relativa a un gioco non più nuovissimo. Anche in questo caso aspettiamo di sapere cosa ne pensate.

Andrea da Roma è un fan sfegatato del mitico, unico, insuperabile Michael AIR Jordan. Come si può non conoscere e adorare un campione come Mike?!? Purtroppo Andrea, non abbiamo altri trucchi per *NBA Live '98* a parte quelli già pubblicati. Per rispondere anche alle altre domande vogliamo farti sapere che a noi *Kick Off World* non è piaciuto

molto, che *Einhandler* è veramente un bellissimo gioco e che *New Japan Pro 3* non è affatto male (ma se hai uno dei titoli precedenti allora lascia stare).

Federico Pieraccini di Milano ci chiede notizie sulla PlayStation2. Come avrai potuto leggere sul numero scorso, la Sony sta preparandoci delle grosse sorprese. Per questa ragione non è ancora stato annunciato nulla di sicuro su questa attesissima console. Piuttosto che darti delle notizie non confermate, ti diciamo di aspettare i prossimi numeri di PSM per scoprire finalmente la verità sulla PlayStation2. Federico ci chiede anche se acquistare il Dual Shock o il Mad Catz per giocare a *Gran Turismo*. La scelta è semplice: il Dual Shock. La ragione per cui ti abbiamo risposto senza dubbi è perché il Mad Catz sembra non essere perfettamente compatibile con GT.

Accidenti! Abbiamo già terminato lo spazio delle risposte Flash... Ok, ragazzi, vi aspettiamo il prossimo mese per altre risposte rapide ai vostri quesiti.

MEGLIO UN GIORNO DA TOMB RAIDER...

F Il ritorno dall'ECTS i baldi redattori di PSM erano stanchi, sfatti... delle vere ciofeche umane, ma una terribile sorpresa li attendeva al loro ritorno in ufficio. Una lettera era in agguato sulle loro scrivanie. Dentro si nascondeva l'invito all'inaugurazione del Tour Mondiale per la presentazione della modella ufficiale di Lara Croft che si sarebbe svolta a Milano il 15 settembre. Potevamo mancare? Naaaaa... Eccovi un resoconto fotografico di quella giornata.



▲ Il Team Halifax al completo: sembrano veramente agguerriti.



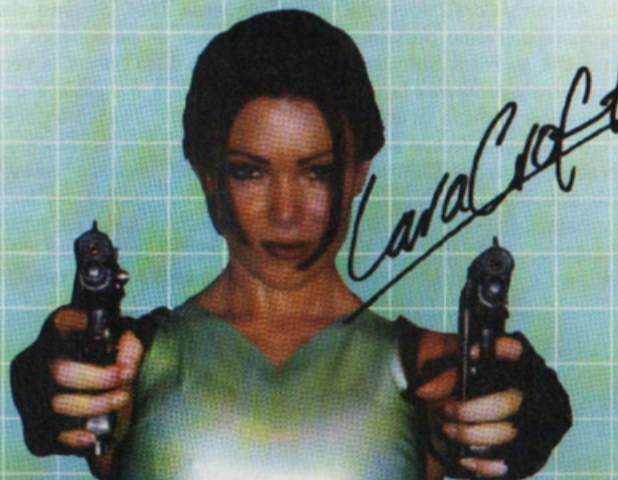
▲ Alessandro non vede l'ora di giocare con Lara Croft



▲ Va bene, se mi regali PSM esco con te!



▲ IN TR4 è stato annunciato un nuovo personaggio: Rosanna è pronta a sfidare Lara Croft!



▲ Il capo non dorme, medita...



ORA SAI ...



XPLORER



www.newel.it



MARKETPLACE

Il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo playstation

Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM, dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando. Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail. **PSM** non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.

Vendo

per PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: Actua Soccer - Grand Theft Auto - Nba Live '98. Inoltre vendo anche giochi per PC. Per informazioni chiamare allo 031/711603 e chiedere di **ROBERTO**, altrimenti scrivete per posta al mio indirizzo E-Mail: HYPERLINK "mailto:tino@nip1.it"

Vendo

numerosi titoli per SONY PLAYSTATION, tutti originali e in perfette condizioni, tra cui BUSHIDO BLADE 2 (JAP), THUNDERFORCE V (JAP), TENCHU (JAP), DEAD OR ALIVE (JAP), FORSAKEN (PAL) e GEX 3D (PAL). Vendo anche titoli per NINTENDO 64. Per informazioni telefonare allo 085/95303 e chiedere di **Roberto**.

Vendo

per PSX pal Resident Evil 2 e Tomb Raider 2 entrambi con le rispettive bibbie! Prezzi trattabili a partire da 40.000€. Scambio entrambi per Final Fantasy VII o lo compro a un prezzo non oltre le 50.000€! Telefonare dalle 10:30 alle 17:00 allo 051/347291 e dalle 18:00 alle 21:00 al numero 051/331933.

Vendo

SEGA MEGADRIVE II e 5 giochi anche separatamente: MORTAL COMBAT III, VIRTUA FIGHTER 2, SPOT GOES TO HOLLYWOOD, SUPER SKIDMARKS PLUS, QUAKE SHOT & CASTLE OF ILLUSION. Ogni articolo a metà prezzo, **Lorenzo** 0586/682255 ore serali, HYPERLINK "mailto:bobbie57@hotmail.com"

Vendo

per PSX Pal Samurai Shodown III e F1 '97. Cerco inoltre una GUN T e una memory card da 120 blocchi a poco prezzo. Eventuali scambi. Annuncio valido solo per zona Roma. Telefonare allo 06/5815615 ore pasti e chiedere di **Adriano** o scrivere a HYPERLINK "mailto:copym@digital-net.it".

Vendo, compro e scambio

giochi per PlayStation e PC. Annuncio valido solo per Bologna. Tel. 051-261411 HYPERLINK "mailto:E-Mail:EP747@mail.dex-net.com".

Compro

qualsiasi gioco originale (PAL, USA, JAP) abbastanza recente anche in blocco Max 20000 a titolo. Cerco action replay (Datel o Extreme) e memory card (15 blocchi). Vendo: Twisted metal 2: 20000; Die hard trilogy: 20000; Simcity 2000: 25000; Command & Conquer: 20000; F1 '98: 40000; e molti altri a basso prezzo. Sono disposto anche a eventuali scambi nella zona di Carpi e dintorni. Telefonare allo 059/908291 e chiedere di **Gibbe**.

Cerco

Final Fantasy VII, Tomb Raider II, Destruction Derby2 e Premier Manager '98. Telefono 0773/638361, chiedere di **Marcus** oppure all'indirizzo HYPERLINK "mailto:faitit@tin.it".

Cerco

giochi usati per PC Engine Duo, possibilmente a prezzo modico. HYPERLINK "mailto:msopran@provincia.ra.it".

Vendo

numerosi titoli per SONY PLAYSTATION, tutti originali e in perfette condizioni, tra cui BUSHIDO BLADE 2 (JAP), THUNDERFORCE V (JAP), TENCHU (JAP), DEAD OR ALIVE (JAP), FORSAKEN (PAL) e GEX 3D (PAL). Vendo anche titoli per NINTENDO 64. Per informazioni telefonare

Spedite il tutto al seguente indirizzo:

PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING

Viale delle Milizie, 34

00192 Roma

I navigatori Internet posso usare il nostro indirizzo di posta elettronica:

PLAYPRES@UNI.NET

allo 085/95303 e chiedere di **Roberto**.

Vendo

per PlayStation volante e pedali praticamente nuovi a lire 80.000 oppure lo scambio con 2 giochi di lotta. Vendo gioco: Hyper Tennis a lire 50000 e Gunship a lire 65000. Mi chiamo **Matteo** e mi potete trovare allo 06/79845950 nelle ore serali.

Vendo o scambio

per Psx Pal: Die Hard Triomogy, Resident Evil, Bobble Bobble, Wipeout 2097 (35.000 l'uno); Victory boxine, Warhammer (40.000); Virtual pool (45.000); Broken sword II, overboard (50.000). Per info: tel. ore 20.00 - 21.00 allo 0187-987628 e chiedere di **Stefano**.

Vendo

per PSX Pal: Rayman e Ridge Racer (insieme) € 55.000; Resident Evil 1 € 40.000; Tomb Raider 2 € 40.000. Telefonare ore serali: 081/7676907 **Enzo o Liliana**.

Vendo

per PSX (Pal) il gioco Tommy, Makkinen, Rally, causa doppio regalo a € 70.000 oppure scambio con Street Fighter, Alpha, World cup '98, G.T.a o altri. Cerco eventuali codici o trucchi per Gt. Telefonare ore serali allo 0131/388006 e chiedere di **Simone**.

Vendo

giochi per Sony PlayStation; Final Fantasy tactics (USA), Final Fantasy (USA), Gran Turismo (ITA), Tekken 3 (JAP), Bushido Blade 2 (JAP), e molti altri... Inoltre vendo giochi per Nintendo 64: Top ear rally (USA) a 85.000, Mario Kart 64 (JAP) a 75.000, Star Fox 64 (JAP) a 70.000, Super Star Soccer 64 (JAP) a 70.000 e tanti altri.... Vendo inoltre arretrati di riviste del settore video-giochi. Acquisto giochi per Nintendo 64. Vendo inoltre in tutta Italia solo tramite spedizione postale in contrassegno. Astenersi per tempo **Fabrizio** Tel: 0123-347012.

Cerco

Riven, Warhammer 2: Dark Omen, Psicich Detective. **Walter** 0874-63102.

Vendo

per PlayStation: Nba Live 98, G-Police, Actua Soccer 2, Gran Turismo, Iss Pro, dark Omen, Super Puzzle, Fighter, Over Board, Rampage World Tour, Diablo Rally Cross, Loaded, Nhl 97, Madden 97. Vendo per Playstation una memory card da 120 blocchi. Vendo anche game boy pocket gioco nuovissimo. Cerco Nintendo 64 con accessori ed eventuali giochi a prezzo modico. Cerco anche giochi per N 64 Amiga e PlayStation a prezzi modici Telefonare 071/880511 **Cristian** ore cena.

Vendo

mega drive + 3 Pad + 3 giochi + Converter e adattatori a € 150.000, super Nintendo + 9 giochi + Super Game Boy + Adattatore a € 300.000, Atari Linx + 4 giochi a € 160.000 il tutto anche separatamente!!!! Inoltre vendo giochi per PlayStation, Pc e Game Boy a ottimi prezzi Tel: 0360/798006 e chiedere di **Roberto**.

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?". Bene, ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

Bene, ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

completa discrezione a voi della redazione).

Telefonare, solo se interessati, allo 0966/45370 e chiedere di **Rocco**.

Vendo

Sega Mega Drive euro + modifica Usa - Jap n°1 pad originale, n°1 pda con Auto - Fire, n°2 pda 6 tasti con turbo fire e Slow motion + presa di alimentazione + cavo RF (per antenna) + Virtua Racing (Jap), Nba Jam T.E. (Euro), The Terminator (Usa), Tale Spin (Euro), Sonic (Euro), Sonic 2 (Jap), Super Monaco G.P. II (Jap), Mortal Kombat (Euro), Mortal Kombat II (Euro), Lightenig force, (Thunder Force IV Usa) + sega mega cd Jap con datatore universale cd plus + cavi di alimentazione + Fifa International Soccer Championship Edition, Wonder Dog, Prince of Persia, Thunder Storm Fx, Funky Order Band, After Barner III. Tutto in blocco a lit.: 1.000.000 tra + s.s. Materiale in ottime condizioni compreso di imballaggi, custodie e libretti d'istruzioni. Dai non perdere tempo non te ne pentirai!!! Per informazioni chiama allo 0721/808934 dalle 13.00 alle 14.00; dalle 18.30 alle 21.00 e chiedi di **Antonio**. Max serietà, no perditempo.

Vendo o scambio

giochi PlayStation Broken Sword 2 15 giorni di vita, Cool Broaders 2, Actua Soccer 2, Alien Trilogy, World cup 98 1 mese di vita, Resident Evil 2, Auto Destuct, Star Wars Rebel Assault 2 1 settimana di vita, Addas Pauer Soccer 2. Vendo o scambio giochi Sega Saturn, Street Fighter, Independence Day, darius 2, Sega Rally, Virtua Cop 2, Tomb Raider, Siwvs 98, Manx TT, potete chiamare a tutte le ore e chiedere di **Giulio** Tel: 7000875 - 0347/8265484.

Vendo

per Sony PlayStation i seguenti giochi (Pal): Broken Sword (40.000), Broken Sword 2 (60.000), Nba Live '97 (55.000), Croc (60.000), Striker '96 (30.000), Resident evil (55.000), Descent (55.000) Fila '98 (70.000), Gran Turismo (80.000). Tutto in blocco a 400.000. Vendo anche trucchi per tutti i giochi. Per informazioni chiamare lo 099/5623034 nelle ore serali, chiedere di **Davide**.

Cerco

per PlayStation i seguenti titoli, Resident Evil, Rapid Reload, Broken Sword I, Myst, Jumping Flash 2, Gex 3D: Enter the Gekpo, Little Big Adventure, Lost Viking 2, Discoworld 2, Telefonare allo 0338/9903682 ore serali e chiedere di **Emanuele**.

Salve

siete ragazzi? tra i 12/14 anni vorreste un amico di penna italiano 14enne? Bè allora scrivete a **Simone** Cannelle Via A. Tripodi 48 cap 65125 Pescara.

Cerco

21 - Cerco giochi per PlayStation: Rayman, Hercule's Adventures, Lucky Luke. Prezzi modici Max serietà telefonare ore pasti 010/416331 chiedere di **Laura**.

Cerco

qualcuno che voglia scambiare Resident Evil 2 (Pal) in italiano con 1 dei seguenti giochi: Street Fighter ex plus alfa; Real Bout Fatal Fury; Destruction Derby 2. Altrimenti, L. 80.000 il primo, L. 50.000 il secondo, L. 30.000 il terzo. Telefonare dopo le ore 20.00 al numero 041/5460286 chiedere di **Alessandro**.

... FINO A DOVE PUOI
ARRIVARE !!!

ENERGIA ILLIMITATA

VITE INFINITE

ARMAZZONI INFINITE

ARMI SPECIALI

PERSONAGGI NASCOSTI

LIVELLI SEGRETI

P
e
r
s
o
n
y
T
M
P
l
a
y
S
t
a
t
i
o
n
T
M

XPLORER

La soluzione definitiva per i tuoi giochi !



Via U. La Malfa, 134 (ex Via Po) 20032 Cormano (MI)
Tel.(02) 61.555.360 Fax (02) 61.555.361
e-mail commerciale@newel.it

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
 **NEWEL**

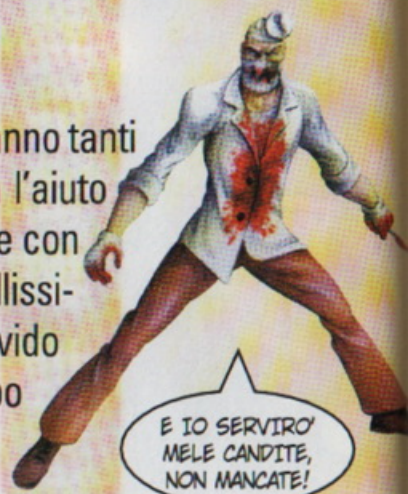
RESET

ECCO COSA VI ASPETTA SUL NUMERO 9 DI

PSM
 100% PlayStation

Paura Paura!

Tenetevi pronti a tremare, perché sul prossimo numero ci saranno tanti giochi veramente agghiaccianti. Vi risucchieremo l'anima con l'aiuto del protagonista di *Kain 2*, faremo dei festini a base di sangue con i lottatori del folle *Thrill kill* e ce la spasseremo con la bellissima Morrigan di *Darkstalkers 3*. Sarà un inverno da brivido grazie alle spaventose sorprese che PSM ha in serbo per voi!



E IO SERVIRÒ
MELE CANDITE,
NON MANCATE!

WHOA!
E' COME SE FOSSI
IN UN'ALTRA
DIMENSIONE!

Hot New PlayStation Tech

Durante l'E3 abbiamo visto un sacco di nuovi giocattoli hi-tech, ma finora non abbiamo avuto abbastanza tempo per fare un articolo approfondito. Il mese prossimo vi racconteremo tutto ciò che potrà sconvolgere il mondo dei videogiochi. Abbiamo un sacco di novità: nuovi controller, disk drive per PlayStation, Memory Card a forma di Lara Croft e molto altro! Un appuntamento imperdibile per coloro che non vogliono estinguersi!

La Strategia completa di Thrill Kill

I sadici programmatori di Virgin e Paradox hanno lavorato giorno e notte per terminare questo gioco. Per poter sopravvivere all'orrore, vi serviranno dei suggerimenti speciali. Siete fortunati! PSM vi verrà in soccorso con una guida che vi spiegherà tutti i segreti del gioco.



Ormai sappiamo che lo sapete, ma alcuni non sanno ancora che sul prossimo numero ci saranno:

- ▶ Gli ULTIMI titoli per PlayStation
- ▶ I codici più CALDI per PlayStation
- ▶ I giochi più SBALLOSI per PlayStation
- ▶ Un IMBATTIBILE servizio dal Giappone
- ▶ Le recensioni più ONESTE che potete trovare
- ▶ Interviste ESCLUSIVE
- ▶ Le strategie più APPROFONDITE
- ▶ E una sezione di LETTERE dannatamente lunga!

IN PIU', una quintalata di mitici giochi in uscita per la vostra PlayStation:

- ▶ Final Fantasy VIII
- ▶ Spyro the Dragon
- ▶ Tenchu (versione Italia)
- ▶ Brave Fencer Musashi
- ▶ Xenogears
- ▶ Legacy of Kain: Soul Reaver
- ▶ Apocalypse
- ▶ E tanti altri!

APPUNTAMENTO
TRA UN MESE!



PLAY X

PC PLAYSTATION SEGA

Poster
CD-Rom
Demo giocabili
Corso di giapponese
Come disegnare un Manga

LA TUA
NUOVA
COMPAGNA
DI GIOCHI

PRESTO, MOLTO PRESTO
IN TUTTE LE EDICOLE!

L'ULTIMA SFIDA!

fare sentire forte il vostro grido di vittoria!!!

Siete ingordi? Non vi bastava vedere riprodotti i vostri record con i nomi in calce? Ci avete voluto sfidare. Qualcuno di voi ci ha scritto chiedendo dei premi per chi risulta vincitore delle 3 sfide. Presto fatto. Vedete riprodotto qui sotto il Piranhapad che è stato vinto dai PSManiaci che hanno raccolto e superato la sfida lanciata nel n. 6. Per testimoniare la vostra supremazia e sveltare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo: PSM c/o PlayPress Publishing - Viale delle Milizie 34 - 00192 Roma. Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci!

I Piranhapad sono prodotti da Interact e distribuiti in Italia da Recoton Italia
tel. 02/ 2367595 e 02/2367605
fax 02/2367605.



Sfida n. 1: Parasite Eve

Mostrateci il Vero Finale

Quando portate a termine *Parasite Eve* vi viene mostrata una sequenza FMV. Quello che molti di voi non sanno è che quel filmato non è la vera fine del gioco. Per ottenere il vero finale dovete aprire la modalità EX e risolvere tutti i rompicapo al suo interno. Per vincere questa sfida dovete essere la prima persona a mandarci una polaroid o una videocassetta del filmato finale di questa nuova modalità. Fate attenzione a non fotografare un'immagine presente anche nei finali normali o non saremo in grado di stabilire se siete realmente riusciti a completare la modalità EX.

Sfida n. 2: Mortal Kombat 4

Ottenere Tutti i Filmati

Ogni volta che portate a termine il gioco con uno dei Kombattenti, venite ricompensati con uno speciale filmato in computer grafica. Se successivamente vorrete rivedere questi FMV, potrete utilizzare la voce "Kombat Theatre", che si trova nel Menu Opzioni. I veri Kombattenti vorranno sbloccare ogni singolo filmato per schiarirsi le idee sulla trama di *MK4*. Vogliamo una polaroid o una videocassetta della schermata di "Kombat Theater" completata per dimostrare che avete finito il gioco con ogni personaggio. Chi invierà la foto per primo sarà il nostro vincitore.

Sfida n. 3: NFL Xtreme

Ottenete il più alto punteggio possibile

Questo titolo è basato tutto sulla violenza, così per rimanere nello spirito del gioco abbiamo preparato un'Ultima Sfida speciale. Il vostro scopo è quello di finire una partita cercando di segnare più punti che potete. La difficoltà sta nel fatto che dovrete obbligatoriamente utilizzare gli Indianapolis Colts. Perché i Colts? Beh, diciamo che è una squadra veramente scarsa e così la sfida è ancora più difficile. Non ci sono regole, a parte il fatto che dovrete spedirci una polaroid del punteggio finale. In tutta onestà, non ci importa nulla contro chi giocate e quanto tempo ci mettete. Chi tra voi segnerà più punti si beccherà il premio.

PS

Oh, no... Siamo già alla fine del numero! Beh, prima di congedarci, ecco qualche foto divertente:



▲ E' Sharon Stone? E' Kim Basinger? E' Claudia Schiffer? No, ma è molto più difficile da fotografare! Silvia Voltan della C.T.O. è la diva più riservata del mondo dei videogiochi.



▲ Vincitore sfida Vigilante 8 Massimo Carletti di Jesi (AN).



▲ Vincitore sfida Vigilante 8 Luca Nucida di Roma.



▲ Ancora una volta il team di PSM ha viaggiato alla grande!!! Ecco il macchinino che avevamo a disposizione per visitare Londra!



«Abbiamo scambiato un paio di chiacchiere con Paola Bina della C.T.O., giuriamo di essere stati attentissimi e di non esserci distratti neanche un attimo!»



▲ Vincitore sfida Einhander Luca Mandara di Prato.

APOCALYPSE

IS COMING...

...venerdì 13 novembre 1998

ACTIVISION®



COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

TOMB RAIDER IIITM

ADVENTURES OF LARA CROFT

E TORNATA...

...LA PIÙ GRANDE AVVENTURA!

CORE
EIDOS
INTERACTIVE



COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it